

HACKER PLUS

Specijalno
izdanje
časopisa

HACKER

cijena: 14 Kn

Prikaz najpopularnije konzole današnjice



PlayStation

2

**FULL SIZE
POSTER**

**POTPUNO
RJESENJE**

**TOMB
RAIDER
II**



**CRASH
BANDICOOT**

Nastavak aradon klas

CREATURE
stava u bičko

BUSHIDO BLADE

Kontroverza na borilačkoj sceni

• Pandemonium 2

• Colony Wars

• Rock'n'roll Racing

• Grand Theft Auto

NETYAROZE

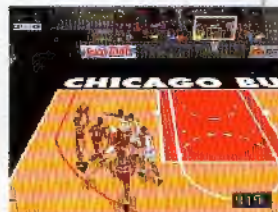
Napravi igru kod kuće!

FINAL FANTASY VII

Svjetsko prvenstvo je na pomolu, a u europskom smo dobili prave gubitnike u grupi. Ali što ako naši razočaraju? Ako se to već dogodi (nadam se da neće), ostaje nam jedino okaljano nogometnu čast sprati u FIFA '98 zaigrajući sa 172 nacije ili 189 klubova okupljenih u 11 nacionalnih liga. Da igra ne bude monotona, na raspolaganju vam je 16 stadiona i bogat fond riječi (nekih 4.000), a ako vam ni to nije dovoljno, onda zaigrajte umreženo na 8 PC-a okupivši čak 20 igrača.



Zato što je svijet nepravedan i daje prednost sportovima u kojima dominiraju muškarci (poput nogometa, hokeja na ledu, utrke formule), zaljubljenici u druge sportove su zakinuli, rijetko kad imaju prigodu zaigrati svoju omiljenu sportsku igru na računalo. NBA '98 je ipak iznimka, košarkaškim žargonom, igra zasluži čistu tricu: savršeno je grafički dotjerana, popraćena raznim komentarima koji igru čine zanimljivom. Momčadi su stvarne: neće se dogoditi da Kukoč zaigra u Moskovskom "Spartaku" a Magic Johnson u "Olimpiakosu".



TOP LISTA

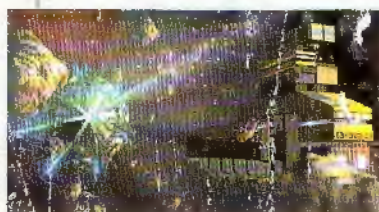
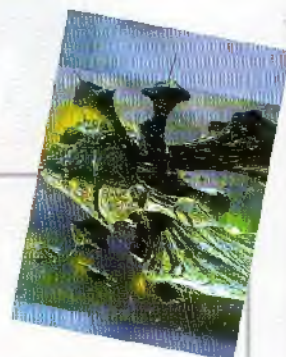
FIFA 98

TOMB
RAIDER 2

NBA LIVE 98

TEST DRIVE 4

WING COMMANDER
PROPHECY

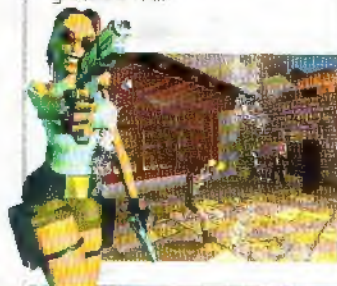


Dugo se čekalo na nastavak već legendarne igre The Price of Freedom, a kad se pojavio izazvao je pravi bum. Nije to bio nastavak, nego je igra, nažalost, imala sasvim novu priču koja vrlo malo dodiruje prošlost no o njoj itekako ovisi budućnost (i stvarna i ona u igri). Stvarna je budućnost pozitivna - vjerojatno nas očekuje nastavak priče, a ona u igri ovisi jedino o nama. Vi ste mladi akademik (sin pokojnog pilota Casyja) koji se, nošen čuvenom slavom ali i instinktom, bori protiv novog protivnika - još groznijeg, hrabrijeg i ubojitijeg od Kilatija. Opis igre je suvišan: objavili su ga gotovo svi svjetski časopisi koji imaju bilo kakve veze s kompjutorskim igrama. Igra je slična prijašnjima, no sada je tu 16 bitna grafika i Voodoo procesor, što je izdiže iznad srodnika. Da je savršena, dokazuje i njena nelinearnost: tijekom igre ovisi jedino o vama, a ne uspijete li od prve, sve se mijenja i stvari više ne idu očekivanim redom. Sve je prepuno animacija koje povezuju pojedine dijelove igre i, ono što me je jako razveselilo, uz ORIGINAL igru dobit ćete, konačno, i zvjezdanu kartu na kojoj ćete sada moći i vidjeti o čem vam to zapovjednik priča, a ne "zujati u prazno". Nadam se da će napraviti dodatne misije i tako nam skratiti agoniju čekanja novog Wing Commandera.

Usama Kalit



Indiana Jones u ženskom izdanju - prelijepa, vitka, lijepih oblina, šarmantnog glasa, ukratko savršenstvo bez mane, jedna i jedina Lara Croft. Osim toga, ona je ubojita (cca nekih 30 oklopnih brigada) i tami pred sobom sve što je živo a nije biljka. Njene misije su, za razliku od onih iz prvog dijela, preteške za mene, okoliš je grafički dotjeraniji, a uz 3Dfx podršku igra izgleda savršeno kao i ona. Ahh... kako je lijepo gledati ženu koja drži M16 ili bacač granata u ruci.



PREPORUKA

ANDRETTI
RACING

STREETS OF
SIM CITY

LAD
RUNNER

JEDI KNIGHT

TURBO HACKER

ZAGREB - Strossmayerov trg br. 7

Importane center

OSJEK - Marina Držica 1

VARAŽDIN - Pavlinska 5

RIJEKA - Karolina Riječka, Korzo 7

SPLIT - Bana J. Jelačića 17

Naslov sve govori, utrke auta i živaca. Zaljubljenici u sportske simulacije polako dolaze na svoje. Ovaj vam dragulj nudi vožnju autima iz ranih 60-ih i 90-ih. No, da bi igra bila sapazena, morala je biti po nečemu iznimna - svaki auto ima originalni digitalni zvuk. Aha, tu je i munja: čim malo pritisnemo papučicu gasaveto ih. Vremenski uvjeti znaju biti i gori od onih na Velebitu, a itekako ujeću na vožnju, 6 staza će zadovoljiti i Hakinena, ukratko: vrlo dobra simulacija sportskih automobila.



HACKER PLUS

Izdavač:
JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko-izdavačku
djelatnost
Petrinjska 11,
10000 Zagreb
tel/fax: 01/43 51 79;
42 98 10; 42 78 83
žiro račun:
30105-603-28346

Direktor:
Senka Kušer

Tehnički urednik:
Tomislav Mijić

Glavni i odgovorni urednik:
Berislav Jozić

Design i layout:
Igor Vranješ

Suradnici:
Hrvoje Herceg
Dario Rakovac
Miroslav Puljiz
Krešimir Lauš
Patrik Pencinger

PRESS EXPRESS piše:
Damir Durović

HELP LINE piše:
Berislav Jozić

Lektor:
Ankica Đerek

Rečunovodstvo:
Melita Šobot

Izrada filmova:
Studio Janus
Petrinjska 11
10000 Zagreb
tel/fax: 01/43 51 79
42 78 83, 42 98 10

Tisk:
Tiskara Meic
Šenoina 25, 10000
Zagreb
tel/fax: 01/6570-964
ISSN 1330-7126

e-mail:
hacker@janus.hr

Casopis je napravljen
u programima
QuarkXPress, CorelDraw i
Adobe Photoshop
pomoću mrežne opreme
koja se stalno kvari



Vjerni pretplatnici i ini čitatelji

Dobrodošli u Hacker Plus! Uklonimo odmah na početku sve sumnje: Hacker Plus nije i neće biti HACKEROV nasljednik. Sudeći po pismima naših vjernih čitatelja, stranica u Hackeru je uvijek premalo, stoga smo ovim dodarkom željeli nagraditi njihovu vjernost te progovoriti o slabo zastupljenim temama što ih čitatelji često spominju u svojim pismima. Tako će Hacker Plus više pozornosti pokloniti vlasnicima PSX konzola, pomoći vam završiti neke teže igre, prikupiti različite zanimljivosti s područja softvera i hardvera vezane uz igre a prava će poslastica biti posteri većeg formata nego oni u Hackeru.

U ovaj prvi broj Hacker Plusa uložili smo mnogo truda želeći ga napraviti što boljim i zanimljivijim. I sami znate da je svaki početak težak, stoga nam se javite primjedbama i prijedlozima koji će nam pomoći da budemo još bolji. Pišite nam na uobičajenu adresu, a na pismo stavite naznaku "Za Hacker Plus". Samo uz vašu pomoć, moći ćemo do kraja ispuniti svrhu ovog lista - koji vam, zajedno s Hackerom, želi pružiti kompletnu informaciju o svim temama vezanim uz igranje na vašim "elektroničkim ljubimcima".

Bero

HARDWARE

Playstation - što je to?



34

PRESS EXPRESS

Osim novosti vezanih uz igre, ovdje pročitate i kratku vijest o oruđu kojim i "obični smrtnici" mogu napraviti igru za Sony Playstation - Net Yaroze.

4

PLUS EXTRA

Grand Theft Auto - Nakon ove igre nikad više nećete bezbrižno zaći na cestu.



12

Colony Wars - Možda nije Wing Commander 5, ali mu je vraški blizu, osim toga, ne treba vam ni skupo računalo, brdo megaherca ni 3D kartica.

16

Bushido Blade - Kad živiš s mačem, s mačem i umireš - jer nemaš li časti, nemaš ništa. Iako ste čuli već takve fore u japanskim filmovima, igra je ipak ista dobra - provjerite!

18

Last Bronx - Krash! Bum! Trasl! Dođi ponovno u moj kvart i kiropraktika će ti se činiti blaža od propuha na križima.



32

PRVI DOJAM

Nightmare Creatures

Pandemonium 2

Caesar's Palace

Civil War Generals 2

Cobra Gunship

World Wide Rally Championship

3D Ultra Pinball: The Lost Continents

Nagano: Winter Olympics 98

Vlad Tepes Dracula

Rock N Roll Racing 2

Courier Crisis

Tobal No. 1

Virtual On Cybertroopers

Command: Aces of the Deep

Extreme-G

Crash Bandicoot 2



8

9

9

10

10

11

11

13

14

15

15

19

20

29

30

31

PARALELE

Igranje na konzoli se razlikuje od igranja na PC-u no je li ta razlika pozitivna ili negativna i kolika je?

36

HELP LINE

Tomb Raider 2 - kompletno rješenje druge pustolovine Lare Croft!
The City Of Lost Children - rješenje



38

LAST NEWS

46

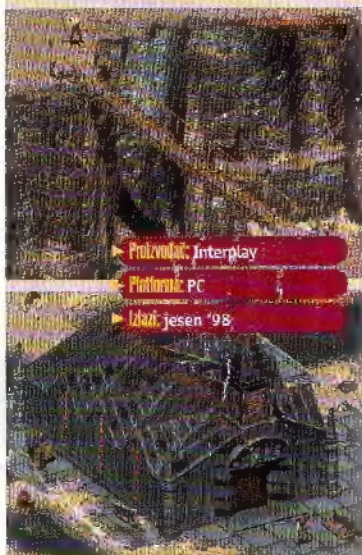
HOTLINE

Koje nas igre očekuju u sljedećih nekoliko mjeseci.

46

Fallout 2 najavljen

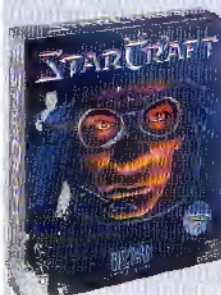
Nakon izvrsnog uspjeha jedne od ponajboljih RPG igara koja je vrlo vjerno pratila svoj žanr, Fallouta, Interplay se odlučio na nastavak, Fallout 2. Radnja igra se nastavlja na prvi nastavak, ali 50 godina poslije, pa ste vi sada potomak svog bivšeg lika. Fallout team je ojačan dolaskom David Cooka, čovjeka koji je u samom vrhu RPG dizajna i jedan od ljudi koji je radio za TSR (istaknutu tvrtku koja se bavi proizvodnjom pencil&paper RPG igara). Igra bi se na tržištu trebala pojaviti tijekom jeseni.



► **Proizvođač:** Interplay
► **Platforme:** PC
► **Izlaz:** jesen '98



Starcraft - konačno pri završetku



Blizzard je već nekoliko puta odgodio izdavanje svoje nove igre koja bi trebala postati hit poput Warcrafta. Trenutačno je u završnoj fazi testiranja i, kako ljudi iz Blizzarda kažu, testiraju se bugovi 24 sata na dan. Ako sve prođe kako spada (čemu se nemojte previše nadati), moći ćete je pogledati već ovog mjeseca.



Valkyre Studios uspio naći izdavača

U Hackeru ste mogli pročitati najavu za Septerra Core, izvršnu RPG igru u anima stilu. Valkyre Studios je već duže vrijeme imao problema oko pronalaženja izdavača za svoju igru. Na njihovu sreću, a i sreću svih ljubitelja RPG-a, taj je problem riješen. Igra će izdati njemačka tvrtka Topware, no zbog prekasno sklopljenog ugovora, i igra će kasniti - neće stići koncem '98, kako je rečeno, nego u prvoj četvrtini sljedeće.



Wing Commander - film u pripremi

Upravo su objavljene uloge za film Wing Commander napravljen prema istoimenoj igri. Glavni direktor tog projekta je Chris Roberts, kreator igre Wing Commander. Glavne uloge u filmu dobit će Freddie Prinze (I know what you did last summer), Mathew Uillard (Scream), Malcolm McDowell (Hugo Pool) i Jurgen Prochnow (Air Force One). Film neće nastaviti priču igre, nego će se zasnivati na potpuno novoj priči koja se odigrava paralelno s jednim djelom igre. Snimanje će početi vrlo skoro i u čitav će projekt biti uloženo oko 30 milijuna dolara.

Intel Pentium izlazi iz proizvodnje

Najveći proizvođač računala, Intel, objavio je da će tijekom godine prestati s proizvodnjom procesora temeljenih na Pentium chipu koji je za komunikaciju s mother-boardom rabio slot-7 tehnologiju. Svoje snage okreće istraživanju i proizvodnji Pentium II procesora (rabe slot-2 tehnologiju) kaneći ih nametnuti kao standard svijetu računalne tehnologije.



Colony Wars 2: Vandetta

Prošle je godine Psygnosis napravio izvršnu Playstation pucačinu Colony Wars. Naravno, igra se dobro prodala i sada se priprema nastavak (niste li ovo čuli već nebrojeno puta?). Vandetta bi trebala biti mnogo "dublja" igra negoli je njen prethodnik. Misije će imati više ciljeva te će postojati čak šest različitih završetaka, ovisno o vašim postupcima. Priča je znatno bolje dočarana i vrlo realno prožima cijelu igru. Značajna novost su i četiri nove vrste brodova, nove dosad neviđene vrste tehnologije, inteligentniji neprijatelji... sve u svemu, mnogo dodataka.

► **Proizvođač:** Psygnosis
► **Platforme:** Playstation, PC
► **Izlaz:** koncem '98

Wargames

Čini se da je Playstation konačno počeo dobivati igre kakve zaslužuje - prelijepo napravljene strategije - a toj skupini pripada i Wargames. Igra što je razvija Interactive Studios rabi potpuni 3D landscape napravljen u visokoj razlučivosti u više tisuća boja. Priča, zasad još nepoznata, odvijat će se u obliku campaigna u 30 prekrasno napravljenih misija s više od 100 raznovrsnih jedinica. Uza sve to, dobit ćemo i uhu ugodan, specijalno komponiran soundtrack. Igra bi se, osim u Playstationu, veliki, trebala pojaviti i na PC računalima.

► **Proizvođač:** Interactive Studios
► **Platforme:** Playstation
► **Izlaz:** travanj '98

Tomb Raider 3 u pripremi !?

Eidos, navodno, upravo razvija nastavak Tomb Raidera pod nazivom The Adventures of Lara Croft, čija bi se radnja trebala izravno nastaviti na Tomb Raider 2. Eidos, doduše, nije potvrdio ove glasine, ali ih nije ni opovrgnuo.

Batman & Robin

Acclaim, sudeći po naslovima koji preplavljaju tržište, vjerojatno se drži tradicije izdavanja računalnih igara utemeljenih na uspješnom stripu ili filmu. Toj metodi su pribjegli i ovaj put (a već sam pomislio da ćemo se malo odmoriti od "čovjeka šišmiša"). Priča je smještena, a gdje drugdje, nego u Gotham City (koji će u ovoj igri biti vrlo vjerno prikazan). Grad "ponovno" terorizira Doctor Freeze (kao i u filmu), a vi morate tom teroru stati na kraj igrajući jednog od dobro nam poznatih likova, Batmana, Robina ili Batgirla. O igri se i nema baš mnogo toga za reći, dobra grafika i igrivost ionako karakteriziraju većinu Acclaimovih igara.

Resident Evil 2 - nevjerojatan uspjeh

Samo je u Japanu, po izlasku igre, tijekom prvog tjedna prodano preko 1,4 milijuna primjeraka Resident Evila 2. Capcom, naravno, nije bio zadovoljan tim "malenim" profitom, te je ugrabio priliku i maksimalno unovčio svoj projekt izdavanjem različitih majica, kapa i ostalih suvenira, zaradivši dodatnih 400.000 američkih dolara. No "ambicioznim" Japancima ni to nije dosta, licencirali su preko 20 novih Resident Evil 2 suvenira (slušalice, kapute i ostale drangulije).

POWER VR - povratak

Zajamčena podrška

Nakon pojavljivanja superiorne Voodoo 2 tehnologije temeljene na 3Dfx chipu, očekivalo se konačno izdvajanje od konkurencije i opća pobjeda 3Dfx-a. PowerVR se potrudio da ne bude tako. Početkom godine sklopili su ugovor s dvadesetak poznatih tvrtki koje se bave proizvodnjom igara, čime su zapravo zajamčili podršku svom PowerVR chipu tijekom cijele godine. Neke od poznatih su Shiny, Eidos, Activision, Interplay, te mnoge druge (staviti logo)

PowerVR - nova generacija

Da bi konkurirao na tržištu 3D akcelriranih kartica, PowerVR je najavio u ovoj godini svoj unaprijeđeni PowerVR chip nove generacije čije bi performanse trebale biti do tri puta veće od prijašnjeg, s mogućnošću reproduciranja 1.2 milijuna poligona po sekundi i fill rateom od 150 milijuna piksela po sekundi. Sve će kartice podržavati izravno OpenGL i Direct3D, a pojaviti će se u obje verzije, PCI i AGP. Novi PowerVR chip pojaviti će se na pet različitih kartica koje bi trebale izaći tijekom godine, a prodavat će se po vrlo popularnoj cijeni (gotovo upola manjoj od 3Dfx-ovih kartica). Nakon ovih pothvata, PowerVR se definitivno vraća u utrku 3D industrije i vrlo bi lako mogao zauzeti vodeće mjesto.





HACKER PLUS

pretplatnički kupon

HACKER

Petrinjska 11/4
10000 Zagreb

Dark Omen - pohod na Playstation

Usporedno s izlaskom PC verzije izvršne strategije Warhammer Dark Omen izaći će i verzija za Playstation. Budući će igra imati izvršnu grafiku s izvrsnim 3D terenom i već provjerenim Warhammer engineom, svakako će biti vrijedan dodatak na Playstationovom tržištu ionako siromašnom strategijskim igrama.



Proizvođač: Mindscape
Platforma: Playstation
Izlaz: ožujak/travanj '98



Sega - nova konzola

Vrijeme je za nešto novo i značajno na tržištu konzola. Za Segu ne možemo nikako reći da je jedna od najuspješnijih tvrtki u tom tipu računarske zabave (barem ne na našem tržištu), no kako se sve mijenja, vrijeme je da se i to promijeni. Sega je najavila skori izlazak svoje nove konzole temeljene na Power VR čipu nove generacije o kojem smo nešto već rekli (u početku je to trebao biti Voodoo 2 chip, ali je izbila afera između 3Dfx-a i Sege). Najvažnije odlike novog proizvoda su izvršna grafika (za konzole) i vrlo brza reprodukcija 3D slika, tj. igara, čak oko 40 frameova po sekundi. Kako će na to reagirati ostali konzolaši, Playstation i Nitendo? Oba proizvođača imaju također u pripremi konzole nove generacije. Tko će se uzdignuti iznad ostalih? Donedavno je to bio Playstation; možda je došlo vrijeme da siđe s trona i malo se odmori, ali nikad se ne zna kakva nam iznenađenja pripremaju ljudi iz Sonyja.

Igrači kreću u pljačku

U Japanu je tijekom ovog mjeseca uhićena skupina školaraca (10 - 14 godina) koji su postali toliko ovisni o igranju u različitim VR igraonicama da su osnovali malu skupinu koja se bavila sitnim kriminalom (džeparenjem i različitim krađama) ne bi li priskrbila novac za svoj "hobi". Po riječima policije, dotična je skupina kroz određeno vrijeme ukrala novca i ostalih stvari u vrijednosti oko 15000 američkih dolara (hmm, meni bi trebao novi kompjutor).

HACKER PLUS

pretplatnički kupon

DA, želim se pretplatiti
na **ČETIRI** broja časopisa
HACKER PLUS
po cijeni od **50** kuna

Plaćam:

- ☐ pouzećem po primitku
(uvećano za poštanske troškove)
☐ uplatom na ž.r. 30105-603-28346
(u banci ili pošti)
svrha doznake: pretplata na
HACKER PLUS (4 broja)
primatelj Janus-Lingua, Petrinjska 11/IV, Zagreb
Obavezno u rubrici "POZIV NA BROJ" upisati JMBG

Kopiju uplatnice **OBAVEZNO** poslati
na adresu redakcije!

Broj pretplata: _____

Ukupna vrijednost: _____

Ime i prezime (ili naziv tvrtke): _____

Ulica i broj: _____

Pošta i grad: _____

Tel/fax: _____

E-mail: _____

JMBG: _____

Nightmare Creatures

Ako volite stare mračne filmove o Frankensteinu ili čudovištu iz močvare, onda je nova igra kompanije Kalisto nešto za vas. Atmosfera je tmurna i stravična, iza svakog ugla skriva se po jedno čudovište iz vaših najgorih noćnih mora.

Berislav Jozic

- ▶ **Platforme:** PSX (Memory Card, Analogni controller)
- ▶ **Izdavač:** Activision
- ▶ **Datum izlaska:** studeni 1997.
- ▶ **Vrsta:** borbeni RPG.



Između nivoa dobivate kratke upute o vašoj potrazi za Crowleyem

O čemu je riječ? Riječ je o igri napravljenoj u popularnom Tomb Raider stilu, u kojoj na svoj lik gledate iz trećeg lica i imate potpunu slobodu kretanja u prostoru. Nightmare Creatures vodi vas u London 1834. godine, u legendarnu Noć čudovišta. Naime, prema starim londonskim pričama, jedne noći alkemik Adam Crowley pustio je svoje kreature stvorene mješavinom magije i ljudskih leševa da lutaju ulicama



Razbiti prozor je neprestajno, ali što mnogo kada je iza njega nagradni život

Londona. Vi, u ulozi "božjeg čovjeka" Ignacia ili avanturistkinje Nadie, morate spriječiti Crowleya u njegovim planovima i očistiti magloviti grad na Temzi od krvožednih čudovišta. Vaša potraga za Crowleyem podijeljena je u 15 nivoa, za čije će vam prelaženje više biti potrebni brzi refleksi i iskustvo u borilačkim igrama, a samo u manjoj mjeri razmišljanje i sposobnost rješavanja problema. Ipak, ova igra nipošto ne zaslužuje da je opišemo kao "još jednu tabačinu" i odbacimo. Nightmare Creatures krasi vrhunski ugođaj i superigrivost koja prožima cijelu igru. Grafika grada kroz koji se krećete (od običnih ulica do groblja i luke) iznimno je detaljna i izgleda kao film o Sherlocku Holmesu ili Jacku The Ripperu. Programeri su čak pokušali donijeti isti raspored ulica pa, ako ste bili u Londonu, to vam može pomoći u snalaženju. Stravična čudovišta skaču na vas sa svih strana, u početku bezglavo, a na idućim nivoima su sve lukaviji. Uz maglu, koja je gotovo stalno prisutna i zaklanja vam vidik, re prigušene zvukove koji dopiru do vas kroz uske uličice, ubrzo ćete biti u stalnom stanju napetosti i tek kada dođete do kraja nivoa, shvatit ćete da vam je čelo orosilo hladan znoj. Ova igra pravi je horor! Naovisno koji lik izabrali, na raspolaganju vam je brdo pokreta, udaraca i "comboa". Nadia ima mač, a Ignatius vitla dugačkim štapom. Pošto su oba ta oružja na početku prilično slaba protiv opasnih kreature noći, usput ćete moći na nekoliko mjesta pojačati razornu moć svog oružja i sakupljati različite predmete koji vam mogu pomoći u igri. Tu su standardni bonus predmeti (dodatna energija i životi) te hrpa dodataka za uništavanje protivnika (od kubura, bombi i baklji,



Sjecanje zombija na komadiće je jedini signalan način da ih se zauvijek riješite.



Bom! Tras! Tako ti i laska kad napadaš bespomoćno djetelo.

do rotirajućih noževa i čarolija za zamrzavanje i uspavljivanje neprijatelja). Osim po oružju, likovi se razlikuju brzinom (Nadia je brža) i otpornošću na udarce (Ignatius je žilaviji). Jedino što pomalo kvari dojam o igri je svojevrsno ograničenje vremena (epruveta u lijevoj dijelu ekrana se polako prazni dok hodate naokolo i puni se kada ubijete nekog protivnika prikazujući zapravo razinu adrenalina u vašoj krvi), što vam prilično ograničava kretanje i razgledavanje okoliša, traženje tajnih prolaza i skrivenih bonusa, jer stalno morate tražiti sljedećeg neprijatelja koji će vam podignuti razinu adrenalina. Ipak, ovo ograničenje ne utječe odveć na tijek igre, jedino će vas kojiput naljutiti. Volite li horor filmove, svakako nabavite Nightmare Creatures. Oni kojima takva vrst zabavne nije bogzna što, bolje neka izbjegniju ovaj naslov jer mnoge scene nisu za svačije oči.



▶ **Grifit:** 8/10

▶ **Zmk:** 7/10

▶ **Intvost:** 9/10

▶ **Originalnost:** 8/10

Konačna ocjena:

8/10

Izvršna atmo-

sfera gotičkog

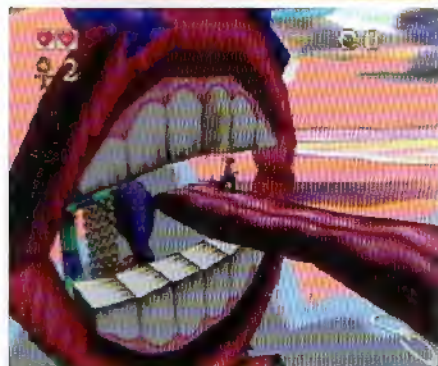
horora

Pandemonium 2



hrvoje herceg

- **Podrinski hardver:** PSX (Memory Card), PC (3Dfx)
- **Izdatik:** BMG
- **Datum izdavanja:** studeni 1997.
- **Višak:** platformska igra



Ako ste mislili da je okoliš u prvom dijelu pomalo "trikni", tek će vas nastavak nasmijati.

Nikki i Fergus su ponovno u akciji! Godinu dana po izlasku prvog dijela striže nam i drugi nastavak Pandemoniuma, još brži, bolji i luđi od starijeg brata. Sjećate li se još uvijek Pandemoniuma? Bila je to zabavna i popularna igra u kojoj ste u ulozili princeze Nikki i dvorske lude Fergusu jurišali po čarobnoj zemlji Lyr, dok je kamera (tj. vaš pogled) rotirala oko glavnog junaka donoseći Pandemoniumu mješavinu obilježja 3D i 2D igara. Pandemonium 2 nastavlja tradiciju, i uz mnogo izmjena, gura Nikki i Fergusu u još jednu ludu avanturu. Oba su se lika od prošlog nastavka pomalo promijenila. Nikki je odrasla, očvrsnula i proljetala se, a Fergus je promijenio odjeću, oprao se i naučio izvoditi najrazličitije trikove uz pomoć svog lučaka Sida. Staza po kojoj se likovi kreću je još uvijek linearna, ali su zato pokreti kamere još dramatičniji, grafika okoliša još oštija, šarenija i jednostavnija - bolja. Osim vizualnog izgleda, nastavak se izdiže iznad prvog dijela igrivošću i kompleksnošću.

Ovaj će vam put najrazličitiji prekidajući promijeniti izgled nivoa, imat ćete po tri vrste napada za svaki lik, mogućnost penjanja po užadi, ljestevama i sličnim spravama a moći ćete preuzeti oblik bosseva s kraja nivoa (naravno, kad ih pobijedite). Na taj ćete se način, primjerice, naći u robotu koji juri kroz izvršno animirani 3D tunel i morati se boriti protiv letećih napasti u stilu najboljih pucačkih igara. Ova i mnogo drugih nenadanih promjena tijekom igre daju Pandemoniumu 2 ono što je mnogim platformskim igrama nedostajalo - raznolikost. Igra ne postaje dosadna ni nakon što se uistinu dobro upoznate sa svim mogućnostima obaju likova i prijedete nekoliko nivoa, želja da saznate što vas čeka iza sljedećeg ugla stalno će vas vući naprijed.

► Grafika: 8/10	Konačna ocjena:
► Zvuk: 7/10	zarazno
► Igrivost: 8/10	platform-
► Originalnost: 5/10	ska ludilo

Caesar's Palace

- **Podrinski hardver:** PSX (Memory Card), PC
- **Izdatik:** Interplay
- **Datum izdavanja:** studeni 1997.
- **Višak:** kasino igra

Kartaške igre prebačene na kompjutorske ekrane nisu nikad postigle bogzna kakav uspjeh, ni Caesar's Palace nije iznimka. U posljednje je vrijeme Interplay izdao velik broj igara, rezultat takve žurbe je mnogo neuspjelih i nedovršenih. Kao i neke igre iz Interplayove ponude, tako i Caesar's Palace pati od nedostataka koji mu itekako umanjuju vrijednost. No krenimo redom. U Caesar's Palace možete zaigrati pet igara: roulette, blackjack, bacarat, craps i slots. Roulette je klasični rulet - dakle, kladite se na određeni broj, boju (crna, crvena i zelena) ili na neku skupinu brojeva. Ako se kuglica zaustavi na tom broju ili boji, dobivate novac, u suprotnom gubite. Blackjack je stara kartaška igra gdje vam je cilj približiti se zbrojem karata broju 21. U crapsu se kladite u vrijednost što će je imati zbroj po dva kockica. Kockice se bacaju i imaju li iznos koji ste predviđeli, vi pobjeđujete. Ovdje se možete kladiti na određeni broj ili na

skupinu kombinacija koje bi kockice mogle pokazati. Sreća je ključ pobjede u slotu. Riječ je o svimpoznom stroju na kojem, kad ubacite novčić, počinje vrtnja različitih znakova (brojevi, slova, slike). Ako se poklopi određena kombinacija znakova, vi dobivate određeni iznos žetona, unaprijed određen za tu kombinaciju. Kad nakupite mnogo novca u opisanim igrama, zaigrajte bacarat. Bacarat je kartaška igra slična Blackjaku, ali je najmanji mogući ulog 1000\$. Na njemu se može mnogo zaraditi i još biže izgubiti, zato pametno igrajte. Sve dodatne informacije o igrama kao i neke posebne strate-



Ako se zaustavi i treća sedmica, bit će vrlo, vrlo bogat. Nažalost, samo virtualno.



Slike na PC-u su mnogo ljepše nego na PSX-u upravo zbog više rezolucije

gije možete doznati u Tutorialu ugrađenom u igru i, za razliku od ostataka igre, u potpunosti izvedenom kvalitetno digitaliziranim grafikom. Igra je grafički vrlo loše izvedbe. Dok su izborici koliko-toliko pregledni, grafika igara je sramotna. Tako, primjerice, dok igrate Blackjack, gotovo nećete ni vidjeti koje karte imate, morat ćete se oslanjati na glasovne komentare djelatnika. No kako on, osim što govori koje karte imate, priča i kojekakve gluposti vezane uz igru, katanje na ovaj način postaje vrlo teško. Sve u svemu, igra i ne bi bila toliko loša da je napravljena kako spada, ali, možda jednog dana dođe nastavak u kojem će svi nedostaci biti uklonjeni.

hrvoje herceg

► Grafika: 3/10	Konačna ocjena:
► Zvuk: 5/10	moglo je
► Igrivost: 4/10	biti mnogo
► Originalnost: 4/10	bolje

CIVIL WAR GENERALS 2

Grant, Lee i Sherman - generali koji su se borili na različitim stranama u ratu Sjevera i Juga, ropstva i slobode. Otkako se računalno pojavilo, pojavile su se i igre takve tematike, North & South ili Civil War, a stigla je i najnovija pod nazivom Civil War Generals 2. Pomislili ste - još jedna strategija koja ćemo vrlo brzo zaboraviti ali to nije točno jer to nije C&C klon kojih nam je svima preko glave, ova će igra pronaći svoju publiku zahvaljujući svojoj temi građanskog rata.

- Podržani hardver: PC (3Dfx)
- Izdavač: Sierra
- Datum izlaska: prosinac 1997.
- Vrsta: ratna strategija



U ovoj ćete strategiji, krenete li u vojni pohod, moći birati između 17 povijesnih bitaka podijeljenih u manje dijelove, a najpoznatija je ona u Gettysburgu, kad je Jug potukao Sjever iako je bio siguran u pobjedu. Igra ima prekrasne slike i uvode u kojima će se govoriti o odabranoj bitci.

Izabравši bitku, birate i stranu na kojoj ćete se boriti a prije borbe bit će vam ukratko opisano što morate postići i učiniti da biste porazili neprijatelja. U igri će biti više vrsta postrojbi, od pješadije do topova koji vam trebaju čuvati leđa. Moći ćete kupovati i birati sva ondašnja oružja, od najrazličitijih vrsta pušaka do topova, jer svako ima različite karakteristike i učinkovitost. Kao i u Panzer Generalu, bit će ograničeni potezi, što znači da ne možete igrati vječno, nego morate dobro razraditi taktiku želite li što god postići. Trebat će više puta počinjati jednu te istu bitku, ali strpljenje će vas dovesti do uspjeha. Možete odigrati i pojedinačni scenarij pojedine bitke iako to nije zanimljivo kao opisani vojni pohod, ali će poslužiti kao vježba.

Ako vam, pak, dosade sve te bitke, možete kreirati i svoju. Ako ni to nije dosta, možete se prebaciti na igranje preko mreže, Interneta, tj. Sierrinog servera ili preko modema na izravno spajanje. Među povijesnim bitkama možete odabrati i alternativne



bitke, tj. one što su ih kreirali Sierrini programeri. Sve u svemu, igra nije za odbaciti. Zaigrajte je pa ako vam se ne sviđa vratite se svojoj prvoj ljubavi - Sid Meier's Gettysburg.

- Grafika: 8/10
- Zvuk: 7/10
- Igrivost: 9/10
- Originalnost: 7/10

Konačna ocjena:

8/10

igrivost -
genijalna,
ostalo baš i ne

COBRA GUNSHIP

- Podržani hardver: PC, (3Dfx)
- Izdavač: Elysium Digital
- Datum izlaska: siječanj 1998.
- Vrsta: arkaдна pucačina

Igru Cobra Gunship su napravili potpuno nam nepoznati ljudi iz Elysium Digitala. To je tipična arkaда u kojoj ne morate mnogo razmišljati, nego samo bacati bombe, rakete ili pucati po kamionima i pješadiji. Izabравši misiju, možete odmah početi igrati jer se uglavnom svi zadaci odnose na uništavanje svega pokretnog. Nulta misija služi vježbanju i upoznavanju onoga što vas čeka tijekom igre. Vozeći helikopter, borit ćete se protiv neprijateljskih helikoptera, zrakoplova, pješadije, protuzračne obrane. Prvi pravi zadatak je odmah iza nulte misije - morate

Miroslav Puljiz

uništiti svu živu silu, ali i mostove. Pokušat će vas onemogućiti prilično jaka protuzračna obrana pa je uništite prije nego krenete u uništavanje mostova. U toj misiji morate između mnogih topova na neprijateljskom području izvući saboteru koji radi za vas. Iako se programerska kuća nije previše potrudila oko grafike, i to je dovoljno jer za ovakvu vrstu igara ne treba nešto posebno, npr. 3Dfx. Zvuk je najslabija strana ove igre, nedostaju i oni najosnovniji zvukovi borbenih i pucačkih igara a o nekim dodatnim specijalnim efektima, koji su glavni adut svih novih dobrih igara, nema ni govora. Odlučite sami hoćete li nabaviti ovu igru ili ćete pak ostati na nečemu puno realnijem i boljem.



- Grafika: 5/10
- Zvuk: 5/10
- Igrivost: 8/10
- Originalnost: 7/10

Konačna ocjena:

6/10

u nedostatku
sličnog i ovo
je igrivo

World Wide Rally Championship

Krešimir Lauš



- Podržani hardver: PC
- Izdavač: Digital Dreams Multimedia
- Datum izlaza: siječanj 1998.
- Vrsta: utrka motorima



udujete li za automobilskim utrkama, u svakom ćete broju Hackera pronaći nešto za sebe. Hiperprodukcija različitih Formula 1, Indycara, Rallya ne popušta a kako smo mi uvijek u trendu, naći će se štogod i za vas. World Wide Rally Championship je osrednja igra o kojoj nije potrebno mnogo govoriti, ali kako očajnički, trebam još sto kuna za taj

vražju Voodooz, reći ću riječ-dvje više. Ovaj bi rally bio bezvrijedan kad ne bi imao što i bezbrojne smarnacije prije njega. Kakva bi to bila igra kad ne bi imala *practice*, *single race* i *championship mode*. Kakva bi to grjechota bila kad ne biste imali na izbor različite toyote, subaru, skode i skatkeše kao što su porsche 911 i jeep wilys. Bez *automatic* i *manual* načina prijenosa brzina, ubrzo bi propala. Bez noćnih uvjeta vožnje, kad vaša svjetla sablasno osvijetljavaju put, bila bi ubrzo raspersa. Kakva bi to igrača kreacija bila kad ne bi imala barem pet-šest staza u različitim vremenskim uvjetima s različitim tipovima podloga koje utječu na ponašanje vašeg vozila. World Wide Rally Championship je igra koja ima sve nabrojano, i više, no to je ne zdvaja od ostale brance po kotačima. Još kad bi grafika bila nešto posebno impresivna, puna lars flareova, preljeva boja, ludih skakavara koji se ljepje za šajbu (ček, ček, otkad m. je to poznato?), mogla bi proći, ali je tu i mnogo nedostataka. Naime, osim brojnih grafičkih bugova (npr. vrlo loš clipping (vidite kroz pogone) i jedna kabina za sva vozila), igra "krasi" i prevelika osjetljivost tipki, potpuni zastanak podrške za bilo kakve 3d akceleracije, DOS izvedba (?)



te opći dojam nedorađenosti, površnosti. Kako autor rusi bio oprečen, nikakvim licencama, staze su napravljene dosta maštovito, a i nemaju ni približno onaj stupanj zaobilnosti detaljnosti Screamer Rallyja. Auto se ponaša, u zadovoljavajuće, no za potpuni doživljaj, vožnje bit će vam potreban igrač volan jer je igranje tipkama gotovo nemoguće. Samo tehnički duo grafike, s obzirom da ne podržava 3d akceleratora, iznenađujuće je dobar. Naime, frame rate je vrlo visok (no igra radi tek u 320*400 rez.) i na slabijim strojevima a osjećaj brzine fantastičan ali to ne može zamijeniti sjaj 3dfx-a ili PowerVR-a te je odluka autora da ne pruže *out of box* nativnu podršku za navedene zvijeri neoprastiva, a da ne govorimo o Direct 3D-u. Naprosto zadovoljstvo doživjet četiri grafički protiv živih protivnika preko modemske, serijske i PX veze. Ali i to je premalo u današnje doba moćnog procesiranja 3d grafike, milijun boja i high fidelity zvuka, stoga je World Wide Rally Championship svojevrsni anakronizam u povijesti PC automobila. Razmislimo li malo, i nije velika šteta jer ih je i ovako previše

► Grafika: 7/10

► Zvuk: 7/10

► Igrivost: 6/10

► Originalnost: 6/10

Konačna ocjena:

kad igra

radi u

DOS-u...

7/10

3D ULTRA PINBALL: The Lost Continents

hha, hni. Došao je i taj dan, u prodaji je treći dio poznatog nam flipera 3D Ultra Pinball. Je li dobar kao i prijašnje mu inačice? 3D UP: The Lost Continents je još i bolji.

- Podržani hardver: PC (3Dfx)
- Izdavač: Sierra
- Datum izlaza: siječanj 1998.
- Vrsta: 3D fliper

Prvom ste djelu bili u svemiru, a drugom u horor dvorcu, a sada se vraćate čak u prapovijesno doba, u prašuma gdje vas iz mraka prate oči T-Rexa. Ne biste vjerovali, ali ovaj fliper ima i priču: vozeći iznad prašume, zapalio vam se motor i morali ste slijetjeti među ne baš m roljubive životinje. Nakon ovakvog uvoda, naći ćete se u glavnom izboru gdje nje potrebno dotjerivati grafiku jer je sve stavljeno do maksimuma. Ulazeći dublje u prašumu, nailazit ćete na špajze i dvorce duhova dnosaura. Kroz 15 flipera doživjet ćete mnogo ugodnih

dogadaja i još više onih neugodnih dnosaura jednostavno žude za vašom krvlju. Probijajući se neistraženom prašumom, dočekivat će vas na različite vrste, a i cete biti sve bliži izlazu i završetku igre jer ako ima početak, onda mora imati i kraj. Grafički je 3D UP kao i prijašnji i nastavci, čak su zvuk i efekti mnogo bolji: čak fizika loptice, kako kaže Chris, nije napravljena, sve ovisi o navikama igrača. Ova igra podržava najbolje kontrolne palice, od Thrustmaster Wizard pinball controlera preko Microsoft Sidewinder gamepada pa do Gravis Grapp gamepada pa ako uistinu želite ugodaj, kupite jednu od ovih stvarčica a onda ne znam tko će vas odlijepiti od flipera (moj prijatelj Rakovac najbolje zna što znači dobra i izdržljiva palica). Moja vam je preporuka: nabavite ovaj fliper jer će zati-



Isušile jezero za prolazak vaših juvaka u daljioje pojude

jelo biti prekretnica i uzor svim budućim kompjutorskim fliperima koji više neće pokušavati biti što sličniji pravim fliperima, nego će režići, da budu još bolji, puno zanimljiviji i, dakako, igriviji nego su oni dosadašnji.

Miroslav Puljiz

► Grafika: 9/10

► Zvuk: 8/10

► Igrivost: 8/10

► Originalnost: 9/10

Konačna ocjena:

prvi fliper

koji ima

svoju priču

9/10

Grand Theft Auto

Tri godine rada moraju dati nešto dobro. Ako nije tako, čemu se uopće truditi? A ovaj se put trud isplatio. Iako ima svojih nedostataka, Grand Theft Auto je jedna od najoriginalnijih igara u posljednje vrijeme koja vam omogućuje da se uživate u njen svijet kao malo koja igra na tržištu.

- **Platforme:** PSX, PC (Memory Card)
- **Izdavač:** BMG Interactive
- **Godina izlaska:** prosinac 1997.
- **Vrsta:** avantura-simulacija



E, ovo ja zovem pravim automobil - vozi miškom!

Što je toliko zanimljivo u igri krađe automobila, pa to radim svakog tjedna? zapitao me prijatelj. Ovdje nije riječ samo o krađi prevoznih sredstava (zašto stat. na automobilima kad možete ukrasti motor, autobus ili kamion), ova igra obuhvaća većinu kriminalnih aktivnosti koje možete počinjavati u nekom

gradu. Krađe, pijačke, ubojstva, paleži, organiziranje javnih prosvjeda - što god vam padne napamet, GTA vam omogućuje da učinite (no dobro, možda sam se malo zanio s javnim prosvjedima - vidi se da socijalna situacija utječe i na opise igara). Igru započinjete kao sirovi kriminalac na dlicama većnog grada - reputacija vam je nula, bez oružja ste i iskustva, a ambicije goleme. Da ispunite svoju želju i postanete kralj kriminalaca, bit će potrebno mnogo muke, znoja i suza - ali, sve je bolje nego pošteno raditi. Vaš put do uspjeha podijeljen je na nivoe, a za prijelaz na viši, morate sakupiti određeni broj bodova, gdje dolazi do zračaja sloboda što vam je GTA daje. Bodove možete skupljati izvršavanjem bilo kakvih kriminalnih aktivnosti u gradu. Iako postoji preko 200 misija, bodove dobivate i za jednostavnu krađu i preprodaju automobila, gaženje pijesaka na tloc. ili izazivanje i lansiranje sudara. Naravno, jednostavniji zločini donose manje bodova, a misije vam povećavaju i points multiplayer (broj kojim se množe zaradjeni bodovi). No kako misije nisu obvezne, GTA svatko može igrati na svoj način. Golemi prostor što ga GTA obuhvaća sam je po sebi poseban. Tijekom igre "openair" ćete na području tog golema žuvača grada preplavljena pješecima koji šecu unaokolo i automobilima

Berislav Jozić

ZANIMLJIVOSTI

PSX verzija ove igre već je u startu imala loše izgled. Samo GTA projekti započeli su kao ideja na Amigai, pa su zbog opadanja Amigine popularnosti preselili na PC. Kad su programeri DMA Design počeli razvijati i PSX verziju, igra je toliko narasla po obujmu i kompleksnosti da nisu mogli (u početku) Sonyeve tehničke stručnjake - nije vjerovao da sve to može stati u ograničeno memoriju PSX-a. Ipak nisu nali da ih takva predviđanja ometu i uspjeli su napraviti igru. Evo dokaza da je sve u uporabi.

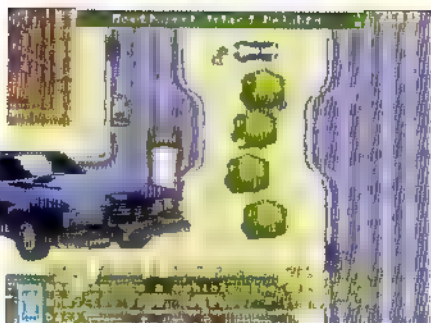
što jare ulicama. Pregazite i pješake, uskoro stižu kola hitne pomoći, podmetnete li vatru, vatrogasci su već na putu - reagiranje promjenjivog okoliša na vaše akcije dovedeno je do savršenstva. Hodanje po cest. nema smisla, područje koje morate prijeći je ogromno, stoga zaustavite automobil, izbacite vozača i pobjegnite s mjesta događaja - prvo je što trebate učiniti kad se nadete u igru. Pogled iz pučke perspektive približava se i udaljuje, ovisno o vašoj brzini. Ako hodate, sve je uvećano, ali kad sjednete u auto, kamera se udaljuje i vidljivost postaje bolja - što je itekako korisno kad jurite brzinom od 150 km/h a policija vam je za petama.

MISSION IMPOSSIBLE

Evo jedne od misija koju možete izvršiti na prvom nivou, da vidite o čemu je riječ. Telefonom ćete primiti poruku da je banda motorista presrela dostavljača s pošiljkom droge, da et žel. da je vratite. U krađi prvi auto u blizini i provozajte se ulicama da nadete oružje i osklop. Slijedeći strelicu, stiži ćete do skrovišta bande i ondje ih nemilosrdno poubijajte. Uzmite drogu, skočite na motor i zabjegavajući policijske automobile što pristižu sa svih strana pronađite garažu u kojoj ćete izvaditi drogu iz spremnika za gorivo. Diler će vas potom poslati da dostavite drogu na određeno mjesto u gradskom parku. Ostavite je i sačekajte skriven. u grmlju a, kad kupac dođe, "prisilite" ga i zaradite još malo bodova prije završetka misije.



Moja prva misija: ukrasti dva taksija. Na zvuci teško.



Oduvijek sam želio voziti cisternu, toliko je velika da mi plesači ne mogu izmaći!

Dakako, u svakom gradu postoje i snage reda koje se trude otežati vam put do slave. Što ste počinili teži zločin, policija će uložiti više truda u vaše hvatanje, od redarstvenika na motorima i u automobilima do ličnih bankaca i snajperista na krovovima (ako dođe do toga, sigurno gubite život). Policiju možete zamesti trag ulaskom u neku od ilegalnih garaža, gdje će vašem autu biti promijenjena boja a vama identitet. Ako vas pak uhvate, gubite svo sakupljeno oružje i spremnik, a i ako steđenom kouchanju bodova platite jamčevinu - slobodni ste! Bodovi vam služe i za kupnju predmeta, plaćanje preuređenja auta i sl. Kao što je uobičajeno, na kraju ćemo se osvrnuti na tehničke pojedinosti. Ovdje je GTA potpuno neujednačen - glazba i zvukovi grada koji vas okružuju (škripa kočnica, zavijanje sirena, žamor ljud., plakanje djece - kompletna zvučna kulisa) su vrlo dobri. Za razliku od toga, grafika je zastarjela i ružna, kao da su je crtači radili lijevom rukom. Dobro, sve se dobro prepoznaje - ljudi, predmeti, različiti tipovi vozila, sve je vrlo šareno, izdajka čak primamljivo, ali kada pridete bašte i zaigrate, vidjet ćete da grafika odgovara onoj sa starog C64 u Spectruma. Možda je uzrok tome slaba rezolucija PSX-a, no čak ni to nije dovoljan izgovor za ovakvu grozotu. Pa ako sam ja prvi koji će reći da grafika nije najvažnija stvar u igri, ovdje ne mogu olako prijeći preko te činjenice.

Grand Theft Auto je igra toliko kontroverznog sadržaja da je bilo govora o zabrani njene prodaje u nekim zemljama. Ovom igrom rasprave o tome kako kompjutorske igre potiču na nasilje kriminala dobile su argumente više. Srećom, ovo je igra za inteligentnog igrača, koji vidi dalje od loše grafike i zna raspoznati minirani auto nevinu sparkaran uz cestu. Ukratko, ovo nije igra za svakoga, ali oni za koje jest bit će njome bes krajno oduševljeni.



ALTERNATIVNO

THE CLUE

Stara igra s Am-ge gdje ste također bili u ozbiljnoj pjačkušoj velkom ambicijama vjerojatno je odavde potekla ideja za GTA.

► Grafika: 3/10

► Zvuk: 7/10

► Igra: 8/10

► Originalnost: 9/10

Konačna ocjena:

7/10

nešto

novi

zanimljivo

Nagano Winter Olympics '98

Berislav Jozić

► Podržani hardver: PSX

► Izdavač: EA Sports

► Datum izlaska: veljača 1998.

► Vrsta: sportske simulacije

Oletronis Art. strikes again! Igre EA Sportsa su u posljednje vrijeme na svim top listama najigranije i najsvjetskije (Fifa 98, NBA Live 98) pa će ondje svoje mjesto najvjerovatnije pronaći i ova. Iako je Olimpijada upravo završila, u Nagano Olympics 98 se možete okušati u zimskim sportovima. Neki nedostaci (hokej, biatlon, no vjerujem da će svatko pronaći nešto za sebe među 13 ponuđenih disciplina). Nakon odabira opcije upisivanja imena i određivanja nacionalnosti (izbor je, nažalost, sužen na 16 zemalja, a Hrvatska nije zastupljena), na izbor su vam ponudene sve discipline. Ne morate ih graditi određenom redoslijedom, ali da biste stigli do kraja olimpijskih igara ne smijete biti diskvalificirani ni u jednoj disciplini, što je vrlo teško postići jer se Nagano Olympics, osim dobrom grafikom s arpom bijele boje i realnim zvukovima, može pohvaliti i (pre)velikom dozom realnosti. Igra je tehnički prilično dobra, ali je njena težina ono što će vas na više namučiti. Vaši prvi koraci na ledu neće biti za pamćenje, skijaški skokovi će vjerojatno nesavino završiti, a izvođenje figura na snowboardu završit ćete



Haj'no muncu, dolje nas čeka kuhano vino!

glavom u snijegu. Ipak, nemojte odustati! Kad se uvježbate pravodobnom skretanju, brzo ćete postati prvak u spustu ili slalomu, a sanjkanje i bob neće vam ni na početku zadavati većih problema. Kamen spoticanja mogao bi biti curling koji kod nas prilično nepoznat, ali zahvaljujući ednostavnim komandama, brzo ćete ovladati ovom vateranom bočanja na ledu. Kad se dobro uvježbate u svim sportovima, pozovite prijatelje i do sata se nasmijte njihovim početničkim padovima, ali prije toga pospremite škare i ostala tupa oruđa u ladicu ili izvan donjara.

► Grafika: 7/10

► Zvuk: 6/10

► Igra: 8/10

► Originalnost: 6/10

Konačna ocjena:

7/10

teška ali igriva

hipešina

sportova



Četvrti par skija i metana šipka u nozi - valjda će ovaj pul svetlo sletjeti?

Vlad Tepes Dracula

Dario Rakovac

- Platforma: Windows PC
- Izdavač: Computerhouse
- Datum izlaza: studeni 1997.
- Vrsta: real-time strategija



Glavni je prikaz ova karta na kojoj se zbilja sve ono što likovima daje smisao.

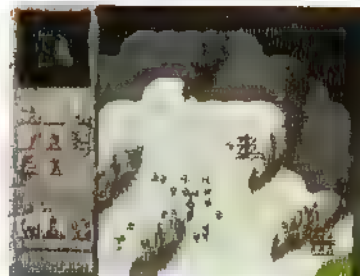
Malo tko zna, ali pravi je Dracula nekoj vlasti postojao. Doduše nije izgledao onako kako ga je Bram Stoker u svom poznatom, istoimenom romanu opisao nego je bio svama, povjesna osoba jedan od najokultniji vladara. Pravi je Dracula bio knez Vlaške, male države smještene na granicama Rumunjske i Transilvanije koja se dugo vremena uspješno opirala turskim napadima. Što je u stvari bila zasluga spomenutog krvoloka. Tepesova je krvava vladavina upisana krvavim slovima i upamćena kao jedan od najstrašnijih razdoblja ljudske povijesti o kojoj, danas postoje brojne priče kojih se plaše mala djeca, ali i odrasli. Vratimo li se u sadašnjost, u doba kad se mladost oduševljava igrama poput Dungeon

Keepera, možete li zamisliti čije bi ime bilo bolji izbor od njegovog za ime srednjovjekovne real time strategije?

Što se same igre tiče, odmah želim istaknuti da ne donosi bogzna što nova, ali nam neke stare i dobro ugrađene rutine daje u novom svjetlu koje zajedno s povijesnom podlogom čine zanimljivo ostvarenje koje zaslužuje ovih nekoliko redaka. Želim li vući paralele, Dracula je na boju usporediti s jednim od klasika, Defender Of The Crownom. Ako ste poklonik ovog žanra, vjerojatno se sjećate ovog naslova. Dracula je nastao donekle na istom načelu s tom razlikom što umjesto sarenih arkaidnih elemenata, sada imate element strategije u stvarnom vremenu. Igra je, načelno, podijeljena na dva dijela. Prvi je strategijski i odvija se potpuno na karti, dok je drugi čisto taktički i odvija se na bojišnom polju. Na glavnom ćete prikazu vidjeti veliku kartu svoje domovine, potpuno pokorene i pod turskom vlašću. Cilj vam je, naravno, osloboditi je i preuzeti kontrolu, ipak je boje podanicima ako im krv nije domaći hranin. Osim karte, tu su komande kojima ćete obavljati jednice anapri, održavati vojsku, zgrađivati i brinuti se o špijunima i proizvodnji. Popravljat ćete građevine, nadzirati proizvodnju, pripremati napad na neprijatelja. Sve se odvija u vidu jednog jedinog poteza tijekom kojih se izvršavaju vaše naredbe ili se branite od eventualnih napada. Jednoro kada ste spremni, odaberite pokrajinu koju želite pripojiti, selektirate invazijske trupe i krenete u napad. Borbeni je dio solidan, ali ne donosi ništa nova. Jedinicama možete davati standardnu set naredbi, selektirati ih i usmjeravati ka neprijatelju baš kao i u bilo kojoj drugoj sličnoj igri. Novitet je jedino moraći se ogromnim drvenim trupcem u rukama kojim razbiti vrata neprijatelja, što čvrđave. Borba se odvija na uobičajeni način, a ako pobijedite, osvojili ste pokrajinu. Kad ih sve osvojite, uspješno ste završili igru.

Izgled nije bitan

Grafički, Dracula nije impresivan. Grafika je osrednja s pogledom iz ptičje perspektive, vjerojatno, ota jer je visina tolika da su jedinice toliko sitne te je gotovo nemoguće odrediti kojeg su tipa. Animacije glazba na istoj su razini, što sve skupa znači da za igranje ne trebate nikakvu mašinu od kompjutera. Istejno, igra je zanimljiva upravo zbog povijesnog aspekta, onaj tko je kupi osniti će kako pravi Dracula nije bio mnogo bolji od onog Literarnog. Ipak, želam li dati realnu ocjenu, moram reći da za ovu igru ne bih dao novac. Nije ona loša, ima svojih dobrih strana, ali vjerojatno očekivati strategija je prošao. Danas kad su nam na raspolaganu igre s odličnim efektima i detaljnim sučeljem, Dracula jednostavno ne može dobiti prolaznu ocjenu.



Orako, zgleđa pravi napad na dvorac. Prvo se približite opreznim pokrivačima svoje "razbijanje". Potom odvučite pozornost strijelcima s kule. Pošaljite ekipu nekako razbije vrata i onda jurite unutra!

ZANIMLJIVOSTI

Pravom je Draculi ime bilo Vlad Tepes ali je bio poznatiji pod imenom "vukolac na kolce". Vladao je u 15. stoljeću Vlaškom. Za njegove je vladavine ova mala i napoko beznačajna rumunjska provincija na rubovima Transilvanije bila trn u oku turskog sultana koji je uspio velikim naporima nije uspio zauzeti. Sam je Vlad ostao upamćen kao najokultniji vladar u povijesti kojeg se vlastiti narod bojaio više nego sve turske sile. Priča kaže, kad je jednog dana Vlad našao u svom omiljenom okružju, s omiljenim zarobljenicima nabodenim na kolce, dobio je poruku iz susjedne kneževine. Glasnik je pozivao u njegovu snagu. Dracula ga je upitao što mu je. Kad se ovaj požalio na snagu i upitao ga kako može to jesti, Dracula ga je dao nabiti na kolac mlađi više od ostalih rekavši da mu je izišao u susret – sada mu neće smetati snaga.

- Grafika: 8/10
- Zvuk: 7/10
- Igrivost: 7/10
- Realizacija: 6/10

Konačna ocjena:

7/10

zgodna strategija s povijesnom podlogom

Rock & Roll racing 2

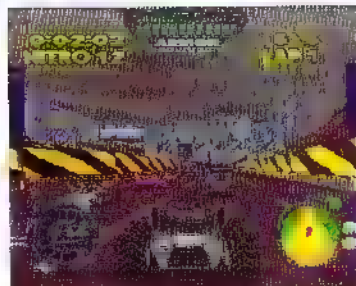
Mrvoje Herceg

- **Podržani hardver:** PSX (Memory Card, analogni joystick)
- **Izdavač:** Interplay
- **Datum izdavanja:** listopad 1997
- **Vrsta:** automobilske utrke

Dobivši ovu igr. na recenziju, bio sam jako sretan. Svijetla mi se deđa o namštavanju protivnika u utrci raketama, lasetima, sličnim onžjem no, započevši igr. uslijedila su samo razočaranja, stoga ne mogu oprostiti osobi koja mi je igr. uvalila. Priča je ovdje jedina dobra stvar. Započinje lijepom animacijom u kojoj se opisuje život jednog od vozača, Motormoutha, koji je stradao u ratu i želja mu je, zajedno s još nekim vozačima, osvetiti se zlom Draeneku. Svc je to ispunjeno u nekom Mad Max stilu i dječije vrio upečatljivo. U igr. možete odabrati svoj vlak, kupiti automob. i svi mu pripadajuću opremu. Naći ćete različita oružja, oklope, motore i još štošta što bi vam moglo omogućiti pobjedu u utrci. Nakon svake utrke dobivate lovu i bodove. Kad skupite određen broj bodova, možete voziti u novom svijetu i dobivati više novca

Zlovolja opisivača može biti uzrokom što je igra dobila lošu ocjenu, ali ne može biti uzrokom da netko kupi ovakvu igr.

nego prije, ali će i protivnici biti opasniji. Uglavnom, cilj igre je voziti, ubiti, kupovati, preuzeti iz svijeta u svijet i na kraju srediti glavnog neprijatelja, zlog Draeneka zbog kojeg ste nekada davno izgubili ruku, vilicu. Grafika je brza, ali ne bih mogao reći da je lijepa, sve je nekako sivo (možda ćete tek poslije vidjeti i koju svijetlji boju na sczi). Ovdje itekako vrijedi ona, kad vidite jednu stezu, vidio si ih sve. Isto vrijedi i za automobile koji se grafički neznatno razlikuju, a pogled na njih je jedino izvana. Jedina su svijetla točka ekspozicije jedne izgledaju i zvuče dobro. Zvuk je, pak, priča za sebe. Motor zvuči kao mikser, da ne budem tako okritan, kao mlinac za kavu, a na svakom startu, prolasku kroz cilj čuje čete navijanje publike, odnosno zvukove kakvih bi se posudjela, pokvarena motorna puša. Dok nisam skiauo o čemu se riječ, misao sam nešto nije u redu s mojim zvučnicima. Čemu ova igra može poslužiti? Imate li pri-



Ovakvo to izgleda na startu. Uz ovakvo navijanje publike, jedva ćete čekati da krenete i podjegnate što dalje od njih.

jatelj a koji vam se zamjerio. Ili vas je povrijedio, poklonite mu ovu igr. i zaavak stega se riješiti.

- **Grafika:** 4/10
- **Zvuk:** 3/10
- **Igrnost:** 5/10
- **Originalnost:** 5/10

Konačna ocjena:

za mučenje
samog
sebe

Courier Crisis

- **Podržani hardver:** PSX (Analogni kontroler)
- **Izdavač:** GT Interactive
- **Datum izdavanja:** prosinac 1997.
- **Vrsta:** simulacija biciklističke vožnje

Berislav Jozić



Bježite od mase, udvarajte djekele.

Vožnja biciklom je zdrava za srce - nije li? Evo igre koju možemo s pravom nazvati Paperboy devedesetih. Što? Ne sjećate se Paperboya? Pa pitajte onda stariju braću ili sestre. U Courier Crisisu ste u ulozi dostavljača pošiljki i dokolo kružite gradom na svom biciklu. Kratko i jednostavno, ali je li

zabavno? Kako kome. Ono čega će u ovoj igr. biti u zoblju je brza akcija. Svakako, dostava vremenski ograničena i morate vrlo brzo i agresivno pritisnuti pedale ne biste li izvršili zadatak. Što igr. čini napetom poput radnje nekog dobrog krimića. Ta "brza" atmosfera može se s pravom ubrojiti među najveće adate ove igre jer osrednja grafika, osrednji zvučni efekti i glazba, kao i stalno jednake (iako sve teže) misije nikako ne služe programerima na čast.

Što nam još donosi Courier Crisis? Svakom izvršenom dostavom zaradujete novac, kojim kupujete bolje (čvršće, brže, ljepše) bicikle. Za potrebe igre dizajnirano ih je čak 15, a možete ih pogledati u trgovini. Između pojedinih zadataka. Zbog već spomenutog vremenskog ograničenja, da biste izvršili neke teže misije, morate voziti pomalo nesigurno. Ovdje na scenu stupaju najrazličitije vrstelojme, uključujući različitosti koje preko automobila, zidova i vodenih tokova, kojima skraćujete put, a za dobro

zvedeni skok dobivate i bodove. Kako se sve odvija u gradu (tj. u različitim dijelovima grada), ulice kojima vozite krcate su ljudima, decom, životinjama, ajenima (da, dobro ste pročitali), (namavno) svakojakim vozilima koja će vam smetati u vožnji. Većina ovih "smetala" najbolje je izbjeći, ali ako ne uspijete još bolje za svakog srušenog prešasa dobivate nagradne bodove (jedna od boljih strana igre). Zbrojimo li pozitivne i negativne strane, Courier Crisis je prosječna igra koju iz svila jednoličnih misija izvlači izvrsna atmosfera i zaraznost. Ako ste bike fanatik, svakako zaigrajte.



Ja latil hihim!

- **Grafika:** 7/10
- **Zvuk:** 7/10
- **Igrnost:** 7/10
- **Originalnost:** 7/10

Konačna ocjena:

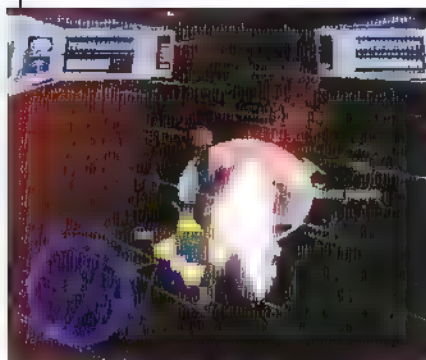
brza i zarazna
bezglava
jurnjava

travanj 1998.

COLONY WARS

U dalekoj budućnosti, godine 3095., Zemljani su dosegli svoj tehnološki vrhunac — naučili su kako produžiti život. Zabilježen je nagli porast stanovništva, što je uzrokovalo prenapučenost Zemlje i potrebu za novim prostorom. I tako, od 3095. godine ljudska se civilizacija širi svemirom donoseći smrt, glad i nestašicu svima koji joj se suprotstave. Uskoro Zemlja počinje iskorištavati i svoje ljude na drugim planetima. Nezadovoljni takvom politikom, doseljenici se spremaju za ustanak. Stvorena je Liga slobodnih svijetova, čiji je cilj riješiti se pohlepne vlasti Zemljana. Povijesna pobjeda Lige kod Bennaya probudila je nadu da se Zemaljsko carstvo ipak može pobijediti. I vi se, kao mladi pilot, pridružujete Ligi želeći dati svoj doprinos u borbi protiv Carstva i njegovog zlog vladara Cezara....

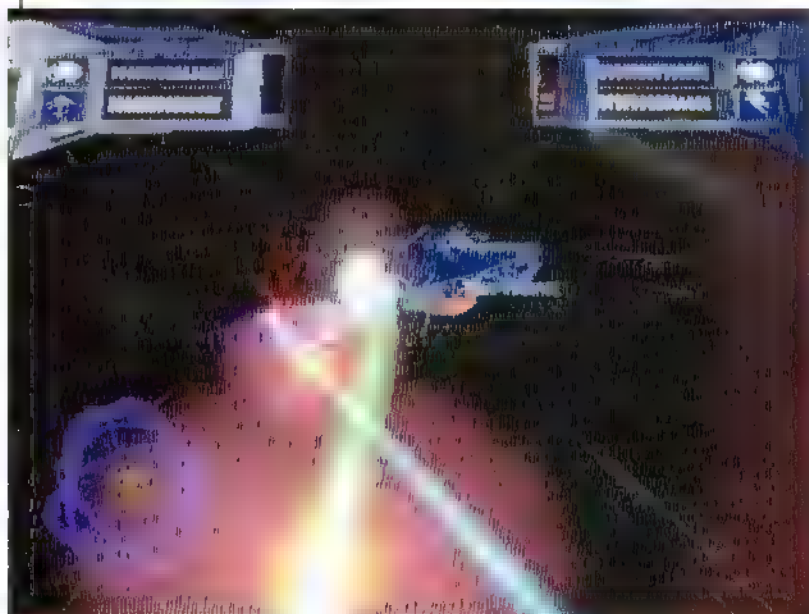
Harvoje Herceg



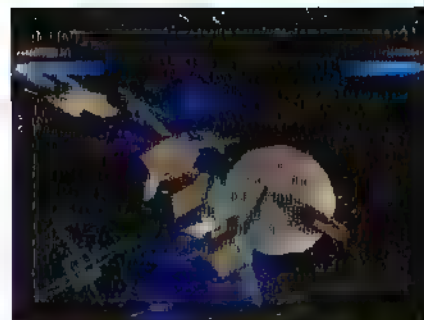
Smrc. Mislim da sam upravo izgubio kstaricu.

- Podržani hardver: PSX (Memory Card, Analogni joystick).
- Izlazač: Psygnosis
- Datum izlaska: studeni 1997.
- Vrsta: svemirska simulacija

Kao što vidite, glavni negativci u ovoj su igri ljudi, odnosno Zemljani. Na svu sreću, necete izgledati poput neke spodobice iz X-Filesa — bit ćete čovjek, ali nešto drukčijih uvjerenja. Ukupno ćete moći odigrati preko sedamdeset misija, a samo da biste završili kampanju, morate odigrati tridesetak. Završiti igru možete na



Igra uključuje grafičke efekte. Kad bih vam barem mogao dočarati i popravlne zvukove.



Pogled izvana na vašeg lovca nije pretjerano koristan u bitci, ali izgleda vrlo lijepo.

šest različitih načina, što, dakako, ovisi o vašim uspjesima u pojedinim misijama. Ako u nekoj misiji ne uništite nekog protivnika, brod, stanicu ili zračnu, što će vas dočekati u nekoj drugoj misiji i popričajno vam zagorčati život. O tome će stvar ma ovisi o tome kakve i način na koji će ona završiti. Misije su stvarno dobro napravljene i bit će ih u zbilji, a imat ćete priliku osim uobičajenog dogđ gica, braniti svoje brodove, spašavati zatvorenike iz zarobljavanja, pratiti i voditi brodove. Bit će se se odvija u pet Sunčevih sustava. Svaki je posebno dizajniran pa nikad nećete igrati u istom okolišu. Da biste znali što se u međuvremenu događalo, pripremljena su odlična medusekvenca. Tijekom igre moći ćete upravljati sa šest raznovrsnih brodova — od lovca, zviždača pa sve do bombardera — a svaki ima svoj vlastiti kokpit u potpunosti napravljen u 3D. I upravljivost je vjerno odsimulirana pa na brze maneuvre s bombarderom bol e zaboravite.

Pilot's log

Da bih vam mačice dočarao atmosferu igre, evo kako to izgleda iz vašeg pogleda. Letite uz svoj matični brod, prelijecete ga (ne moram reći da je golem i da će vam trebati vremena za to), wingman vas prati i imate pravu Top Gun atmosferu. Očjednom se nedaleko od vas, otvaraju vrata, vode iz Hyperspacea, odakle se pojavljuju mnostvo neprijateljskih letelica. Počinje borba. Miran let pretvara se u noćnu moru. Dok vi pokušavate uništiti neprijateljski wingman vas zove pomoć. Brzo se okrećete da bi mu pomogli, potom se začuje eksplozija — potom tišina. Na trenutak ostanete skamenjeni, ali ubrzo vas prene glas vašeg komandnog broda koji također traži pomoć. Kroz mrežu laserskih zraka, različitih raketa i torpeda, probijate se tražeći uništiti neprijatelja. Malo-pomalo neprijateljski se redovi prorijedjuju, ostanete vam posljednji neprijatelj. Već napola uništen, pokušava vam pobjeći, ali vi, želeći osvetiti priatelja, oš odućite i krećete za njim. Nekoliko preciznih rafala on e mrtav. S komandnog broda čestitaju vam na odućno obavljenom poslu, a vi, iako sretni zbog pobjede, osjećate veliku gorčinu i tugu zbog izgubljenog prijatelja. Dojam

ZANIMLJIVOSTI

Nako ni osigurani veliki uspjeh i bolja prodaja svoje igre. Psygnosis je mnogo novca uložio u reklamiranje. Da budem precizniji, 2,5 milijuna dolara potrošeno je za reklame na televiziji, majlice, demo CD-e i ostale sitnice poput bedžera, naljepnica i postera. Ipak, kvaliteta ove igre vratit će sve troškove i sav trud uloženi u njeno razvijanje i prodaju.

povezanosći i ovo, gri je golem. Čitavo čete vrijeme imati oječaj da ste dio jedne velike cjeline, a to i jeste. Kad vam u borbi zagusti i neprijatelj vas pošto-poto hoće uništiti, trčite do vaše kistanice (ako je to jedna od masija gdje to možete) i sakrijete se iza nje. Ubrzo će protivnički brodovi biti razoreni, a vi bezbrižno možete zaći iz svog skrovišta. No nemojte se začuditi ako tijekom igre nađete na situaciju gdje će uloge biti promijenjene. Ali, za ovu igru ako doraden i jako dobar. Protivnik sada neće bezglavo napadati nego će, ako je slabiji, dati petarna vjetra. Isto tako kad vi gdje ste slabiji, baš će ondje napasti. Naravno, uvijek se nađe neki brod koji, bez obzira koliko pucali po njemu, ništa ne kuži, ali to je rijetkost. Napredujući, misije će postajati teže, a neprijatelj sve pametniji i pateti se morati pomučiti da ga srediti. Uostalom, za konačnu pobjedu i poraz Carstva nista nije teško.

Kako to izgleda?

Grafici se ne može ništa prigovoriti, visoka rezolucija s konstantni trideset fpsa. Svemir je napravljen odlično, a osjećaj dubine je fenomenalan. Sve je puno življe da maglica i meteora. Asteroide možete uništavati. Kad započnete na njih, prvo će im otpadati pogodeni dielovi, a poslije će se i sam raspasti u heap manin. I njih možete uništavati dok ih ne usmrte do atomskih veličina. Letenje i razgledavanje planeta, zvijezda i meteora je samo po sebi dovoljno zanimljivo, dok će borbe samo aljepšati već ionako dobru atmosferu. Tijekom leta naći ćete na različite zvijezde i planete. Letenje pokraj zvijezde onemogućit će da ista vidite jer zvijezde su, kao i Sunce, izvor svjetlosti. Zvijezda ima različitih vrsta, uglavnom će se razlikovati po boji i jakosti svjetla, što ovisi i o vašoj udaljenosti od zvijezde. Planeti se razlikuju po teksturalama i okolinu ujutma, tako će jedn. oko



Ima li što bolje od napada na neprijateljski brod poslije rucka? Naravno, napad na neprijateljsku kistanicu.



Napadajte vi njega prije nego on napadne vas, osnovna je taktika ove igre.

sebe imati svem risku maglica, na drugima ćemo vidjeti animirane oblake, itd. Sunčev sustav izgleda kao i u stvarnosti pa ćete vrlo lako prepoznati Zemlju, Jupiter, Saturn i ostale planete. U igri ćete moći vidjeti preko pedeset različitih brodova svih veličina. Na svakom izlazi pamen iz motora pazite da se ne nađete iza motora nekog većeg broda, jer ako ovaj da malo više gasa može se dogoditi da ostanete bez št.ova)

A kako se čuje?

Čuje se odlično. Sama činjenica da je sve napravljeno u Dolby Surroundu mnogo govori. Za potpuni dojam bit će vam potrebni dobri zvučnici i dobri živci ukušana koji će nakon prve eksplozije pomisliti da je počeo Treci svjetski rat. Tijekom cijele igre pratit će vas glas vašeg wingmana, pilota civilnih aviona. ljudi iz komandnog mosta na vašem brodu (stanici). Oni će, ovisno o situaciji u kojoj se nalaze, panično vikati ili vam smireno čestitati po završetku misije. Eksplozije su stvarno nešto posebno. Svak. brod eksplozivna na poseban način. Mali brodovi kad se zapale, što je uzrokovano vašom pucnjavom, eksplozivna i u tisuće sitnih komadića koji se rasprše svemirom.

Veliki pak, brodovi, ovisno o oružju kojim su pogodeni, prvo se raspadaju na nekoliko većih komada, nakon čega slijedi velika eksplozija. Zbog nje ćete na par trenutaka biti zaslijepljeni, a koprt će se čuti od sirena udarnog vala. Zvuk koji prati eksploziju velikih brodova je fenomenalan. Nakon početnih lančanih eksplozija i laganog pucketanja, usliedit će pravi prasak koji će vam slediti krv u žilama. Kao što rekoh, za potpuni ugodaj potrebni su dobri zvučnici, po mogućnosti sa subwooferom.

Iako igra sama po sebi mnogo nudi i granje na analognom oysticku uvest će vas u sasvim novu dimenziju. Ne kažem da igra nije griva na običnom joysticku, ali je daleko ljepše i preciznije voziti pomoću te analognog stvarčice. Psygnosis ni ovaj put nije razočarao i svotili su igru o kojoj će se dugo pričati, i koja će se dugo igrati.

► Grafika: 10/10

► Zvuk: 9/10

► Igrivost: 10/10

► Originalnost: 9/10

Konačna ocjena:

nabavite,

nabavite,

nabavite!!

10/10

Bolje ne može

Svoju veliku igrivost Colony Wars duguje odlučnom 3D engineu koji može prikazati mnoštvo objekata u visokoj rezoluciji bez vidljivih gubitaka u brzini. Ovdje možemo vidjeti brodove u njihovim pravim dimenzijama, s mnoštvom tekstura i detalja te tako dobiti pravi osjećaj njihove veličine i izgleda. Svjetlosni efekti, kao i efekti eksplozija, na najvišoj su razini i izgledaju kao u kakvoj renderiranoj animaciji. Wing Commander Prophecy, PC nacica, jedina je igra koja se svojom grafikom može mjeriti sa Colony Warsom, što je još jedan dokaz da je ovaj put iz PSX-a izvuceno sto posto njegove snage.

Bushido Blade

Treba li igra biti što realnija ili što atraktivnija? Gdje uljepšati stvarnost koja ne izgleda uvijek lijepo i zanimljivo, a gdje srezati šarenilo i specijalne efekte?

- **Platforma:** PSX (Memory Card)
- **Izdavač:** Sony Computer Entertainment
- **Godina izlaska:** veljača 1998.
- **Vešt:** 3D borba

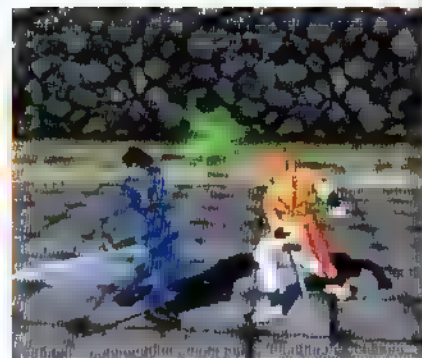


Brz. Čučanj ispod protivničkog udarca, ulaz prema gore i borba je gotova.

Ako se u Japanu pojavila prije više od godinu dana, ova je igra tek nedavno prevedena na engleski jezik i puštena u prodaju u Europi i Americi. Razlog ovako dugom razdoblju čekanja je uvjerenje da nitko izvan Japana ne bi razumio ni poželio igrati ovakvu igru. Pa što je toliko posebno u Bushido Bladeu da ga razumiju samo u zemlji nastanka? Da vidimo. Učitavam igru, odabirem

TRENING i izabirem likove: zasad nema nikakve razlike između BB-a i Tekkena u sličnih borilačkih igri. Uvodna animacija nije loša, ali nije ni čačo kompjutorske grafike izbornik ne obiluje s više opcija nego je uobičajeno. Nakon izbora likova, dolazim do izbora oružja. Hmmm to je nešto novo, ali nije da toga nije bilo i u drugim igrama (Soul Blade npr.). Odabirem za prvog borca širok mač (broadsword), a za drugog katana. Po izboru terena i kraceg učitavanja, borci zauzimaju položaje. Znači ovako: ova, gumb je ŠTO! Ova, manijak je skočio i raspao me po nogama, moj je borac pokleknuo i sada ne mogu ustati, a on obigrava oko mene, diže mač, skače... NEE! Čekaj, čekaj, idemo ispočetka.

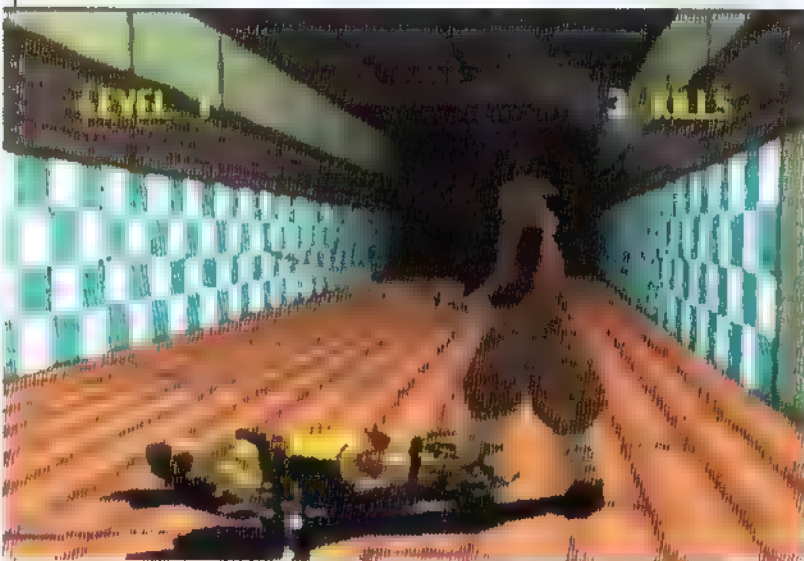
Nakon dužeg igranja, zaključujem: doista postoji nešto u ovoj igri, što se vjerojatno neće sviđati svima, a to je realnost. Na početku prve borbe primijetite čete da na ekranu nema svjetlećih crta koje bi obilježavale energiju vašeg borca jer ih nema ni u pravom životu. Kao i u stvarnosti, i u BB-u od udarca mačem a nogu hramljete, udarac u ruku onemogućuje vam njeno korištenje, a od udarca u prsa ili glavu umirete. No borba može trajati i samo 3 sekunde: toliko je dovoljno da vam višet protivnik pokaže čemu služi oštrica. U



Pariranje je vrlo nezabavna akcija, osobito kad protivnik ima laže oružje nego je vaše.

prvih nekoliko borbi to će vam uzrokovati velik postotak smrtnosti i trazit od vas mnogo strpljenja i volje da nastavite s igrom. Ali ako nastavite i odavate rehtukom, ovo je igra koja će vam pomoći da saznate što znači biti pravi ratnik. Ne samo da je borba dovedena do najviše razine realnosti, nego je i kretanje po borilištu potpuno slobodno. Tako igrač može, umjesto borbe, okrenuti se protivniku, razgledati okoliš i unutrašnjost dvorca, bambusovu šumu i podzemne prostore. I mogućnosti interakcije igrač-okoliš su vrlo velike: u borbi možete protivniku baciti pjesak, vodu ili snijeg u lice (ovisno o mjestu na kojem se borite) i ometati ga, a u bambusovom šumarku svojom mačem možete sjeckati bambusove stablike. Na pjesku i snijegu ostanu vaši tragovi, a ako se borite u uskom prostoru, dugo oružje može biti velik problem - njime nećete moći dobro zamahnuti, a vaš će vas protivnik lako ubosti kratkim rapizom. Takvi detalji su ono po čemu se Bushido Blade razlikuje od ostalih 3D borilačkih igara.

Uz visoku razinu realnosti, Bushido Blade donosi i neke druge novosti: mogućnost borbe iz prvog lica, što je novost u ovakvim igrama, te način završavanja igre, koji je posebno zanimljiv. U Bushido Bladeu ste samuraj, morate se držati kodeksa časti, što znači da protivnike ne smijete udarati ako nisu spremni za borbu, ako se ne nađu ili su vam okrenuti leđima. Poslužite ih se ovakvim prijavim tlokovima naučenim u drugim igrama, sve što ćete dobiti je kratak nauk i povratak u osnovni zbornik. Jedino poštenom i časnom borbom doći ćete do kraja i vidjeti animiran završetak, razdijeljen za svaki od 6 likova. Da, ovdje na izbor imate "samo" šest različitih likova, no uz osam oružja, to je 48 kombinacija (postoje glasine da je moguće igrati s još jednim likom ako bez pogibije završite Slash mode - borbu protiv gomile nuni u hodnicima njihovog tajnog sastajališta). Likovi se razlikuju po snazi i brzini, ali su im svi borbe isti i ovise o oružju koje odaberete. Sa svakim oružjem postoje 3 stava, visoki, srednji i niski, iz kojih je moguće izvesti 3-4 udarca, nekoliko njihovih kombinacija i pariranje (obranu). U usporedbi s



Prije nego se naviknete na filmove ove igre, vaše borbe će završavati ovako.



Pogled iz prvog lica (je najneugodniji i traži najviše prilika za pobjedu).

ostalim borilačkim igrama, koje raspolažu combo-ima od tridesetak udaraca čini se malo, no zapravo je sasvim dovoljno za dobar osjećaj borbe. Naravno, tu je još i skakanje, povlačenje i izmicanje, ali nema bacanja vatrenih lopti, laserskih zraka i ostalih specijalnih efekata. A kad padnete - to je to, nema fataliteta ni mogućnosti oporavka. Ipak, da bi se udovoljilo na to navikli igrači, nakon pobjede svaki borac izvede nešto što bi se moglo nazvati "pobjedničkim plesom".

Kao i uvijek, i Bushido Blade ima svoje loše strane. Ova, put to je njegova starost (preko godinu dana), koja je vidljiva u osrednjoj kvaliteti grafike i zvuka i jedva da se može mjeriti s prvim Tekkenom. Problemi nastaju i zbog nemogućnosti odabira različitog oružja nakon svake bitke, osim ako ne prekinete igru i vratite se u zbornik, ali tada morate ponovno birati i likove, što povlači za sobom i kraće učitavanje. Učitavanja i inače ima previše tijekom igre, a naigore je ono dok prelazite iz jednog borilišta na drugo. Ako možete podnijeti ovakve manje nedostatke, te ako imate strpljivosti i želite da što bolje upoznate borbene vještine Dalekog istoka, Bushido Blade će vam prirasti srcu. Ali, ako ste Tekken fan i volite brze, šarene i prije svega "ajepšane" tučnjave, zaboravite BB. To započne nije isti žanr.

Borislav Jozić



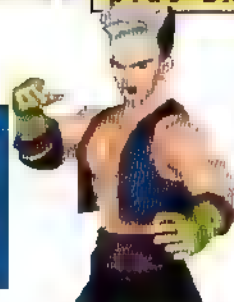
Ni snijeg ni kiša ne mogu ometi pravog ratnika u borbi.

► Grafika: 7/10	Konačna ocjena:
► Zvuk: 7/10	8/10
► Igrivost: 8/10	realna borba
► Originalnost: 9/10	hodnim oružjem

travanj 1998.

Tobal No.1

plus EXTRA



Hrvoje Herceg

► Platforma: PSX (Memory Card)

► Izdavač: Square Soft

► Datum izlaska: stud. ili 1996.

► Vrsta: 3D tučnjava

Godine 2027 ljudi otkrivaju planet Tobal i na njemu jedinstven izvor energije - molimor. S krajem Tobala pokušavaju se dogovoriti oko iskorištavanja a molimorana ali se upliću još neke (ne)priznacije. Da bi udovoljilo svima, kralj Tobala svakih 200 dana organizira turnir a pobornik će svojoj rasi priskrbiti iskorištavanje tog jedinstvenog minerala. Sada je 2048. i 98. turnir upravo počinje. To bi bila, ukratko, priča Squaresoftove igre. Na izbor vam je dano 8 boraca, a završite u quest mod, moći ćete upravljati bossovima. Bori imaju karakteristične udarce i combo i izvede ih različitim brzinama. Ne sviđa mi se što su neki likovi daleko superiorniji od drugih pa ćete s nekim manjim i bržim borcem bez problema završiti igru, upravo zbog njegove brzine. Ono što je u ovoj igri najzabavnije su bacanja - protivnika možete uhvatiti, vući ga po borilištu i potom ga, prisilom na jednu od četiriju cipki, baciti na 4 različita načina. Ta su bacanja osobito korisna jerate li protivnika izbaciti iz borilišta - jednostavno ga primite, odvučete i bacite, no pazite da on ne bude brz i baci vas. Likovi su animirani motion capture tehnikom te svi pokreti djeluju u realistično. Grafika je lijepa i glatka, ali se itekako osjeti nedostatak tekstura te svi likovi djeluju dosta kockasto. Zvučni efekti su dobri, no bez borbene ulike i zvuka boraca kakvih je bilo primjerice u Tekkenu 2, borba djeluje nekako tih. Quest mode igranja daje vam mogućnost šetnje i straživanja mračnih hodnika podzemnog svijeta na Tobalu. Ideja je, moram priznati, vrlo originalna, jer kada vam dosadi uobičajena tučnjava možete zaigrati "pravi FRP". No kako ni u životu nije sve idealno, tako i ovdje ima mnogih ne baš najbolje riješenih stvari. Primjerice, hodnici su užasno dugački, trebat će vam vremena dok ih prođete, a i loše je riješen način kretanja, tj. isrovetan je "običnom" dijelu igre, pa se vaš lik kreće vrlo sporo ili je njime vrlo oteško upravljati kad ga natjerate da trči. Protivnici ovdje izgledaju kao hrpa lego kockica koja vas po svaku cijenu želi uništiti, osim bossova na kraju nivoa. Iako igra ima svojih dobrih strana, preporučio bih vam da uštedite novac i pričekate izlazak Tekkena 3. Ako vas novac ne muči i zagnječeni ste ljubitelj 3D bora, tad će i ova igra pronaći svoje mjesto u vašoj kućnoj zbirci.



Demu, I'm good! Nakon svake pobjede i vaš će lik reći nešto silno. Nažalost, na japanskom.



Evo što se događa kad se nađu djedica i plavuša.



Za ovaj udarac potrebno je puno vježbe i aerobika.

► Grafika: 6/10	Konačna ocjena:
► Zvuk: 5/10	6/10
► Igrivost: 6/10	samo još jedna u rizu
► Originalnost: 7/10	3D tučnjava

VirtualON-Cybertroopers

Zajedno s Aristovom PowerVR karticom dobili smo u bundleu na testiranje i ovu zanimljivu igru koja je svoju popularnost doživjela na arkadnim strojevima SEGA Saturn, a sada stiže i na PC, zasad samo u Power VR native verziji a poslije, vjerojatno, i s podrškom za Direct 3D.

Patrik Pencinger

- Podržani hardver: PC (3Dfx), Saturn
- Izdavač: SEGA
- Datum izlaska: siječanj 1998.
- Vrsta: borba robota



Vod. se borba za kontrolu Mjeseca, vi ste jedan od boraca Virtual On je poput arka 3D arkada, gdje se najbrže mečom po po igoni pokušavajući oštetiti protivnika. Zapamtite, samo jedan izlaz.

Prva neobitnost je kontroliranje robota možete upravljati tipkovnicom (potpuno zbunjujuće - trebat će vam godinu dana da

se naviknete), kombinacijom tipaka i grafičice, a najbolje je rješenje uporaba dviju igratić palica (jednom okrećete meč, a drugom upravljate smjerom kretanja). Za borbu izaberite jednog od osam virtualoida - ovu rječi samo japanci mogu smisliti, koji imaju svoje dobre strane, ali i slabosti, te nekoliko jedinstvenih oružja. MBV 04 6 Termijn je iznimno dobar za početnike, ima dobru pokretljivost, dobro naoružan i HBV 10-B Dorkas je teškonaoružana mećna da ekometnim oružjima i s jakim oklopom. Pokretljivost mu je loša strana, i zato ga treba rabiti u podijeljenim arenama. SRV 1-A Fei-Yen je najbrži je od svih virtualoida, ali mu nedostaje oružja i oklop, no budete i dobru upravljati, gotovo je nepobediv. SAV 07 D Belgod ima prateće rakete, brzina i veći doimet skakanja. TRV 06K H Viper 2 je van acija na model Termijn, nešto je brži, slabijeg je oklopa i nedostaje mu oružja za borbu prsa u prsa. XBV 13 T.1 Bal-Bas-Bow ima iznimnu sposobnost skakanja i samonavodeće "pametno" oružje. MBV 09-C Apharim dize miran je za gerilske napade a posebno je dobar u bliskoj borbi - ima veliku brzinu i jak oklop. Naš je favorit HBV 05 E Raiden ima strašno jako, iako neprecizne laserske topove i snažan oklop. Iako mu nedostaje pokretljivosti, to će nadoknaditi naoružan em

Kroz igru morate provesti svog izabranog virtualoida, poraziti ostale i steći vlast nad Mjesecom. Borbe su podijeljene u tri segmenta - simulacije, razdoblje nazvano *mundibif*, na kraju vas čekaju četiri stvarne borbe - dosta teže od ostalih.

Grafika na Power VR u je spod naših očekivanja. Iako je sve relativno brzo, kvalitetom još uvijek zaostaje za 3Dfx-om. Ovdje se ponajprije misli na nepostojanje transparentnih tekstura... No, ne dajte se zavest, gra odlično izgleda, čak podržava MMX. Zanimljiva mogućnost je multiplayer u podijeljenom ekranu, iako teško izvedivo zbog kompliciranog načina upravljanja, ali kad se naviknete na komande igra postaje sasvim igriva i nestrpljivo ćete čekati sljedeću žrtvu.



Sav sjaj i bljeda Power VR-a. Koliko rova toliko njuje!

- Grafika: 8/10
- Zvuk: 7/10
- Igrivost: 8/10
- Originalnost: 7/10

Konačna ocjena:

7/10

doobar pokazatelj mogućnosti VR-a

Command: Aces of the Deep

► Potrebni hardver: PC

► Izdavač: Sierra

► Datum izdavanja: srpanj 1997.

► Vrsta: simulacija podmornice

Prije tri godine izašla je izvrsna Dynamixova gra, bila je to najbolja simulacija podmornice iz drugog svjetskog rata i, za razliku od svojih suvremenika, nije bila "gladna" hardvera (386, 4Mb RAM, 12 Mb HDD). Sierra su, možda ostali dosjedni toj ideji, što potvrđuje i minimalna konfiguracija nove remake inačice (486 DX2 66, 12Mb RAM Win95). Zapravo, sve su pozitivne strane starog Acesa ostale, a dodane su i neke novine. Kao prvo, igra je prebačena u Windows, što nije čudno jer DOS is DEAD, i, vjerovali ili ne, NE RABÍ DIRECT X, nego se vrti u prozoru 640x480 u 256 boja, ali, što se može. Ne zaboravimo, gra je stara tri godine, a moram priznati - fantastično izgleda. Autori su se potrudili i uspjeli dobru, gruču učiniti još boljom. More, brodovi, komandne ploče, sve je prebačeno u visoki rez i da se, za razliku od prethodnika, vrlo lijepo pročitati. Brodove sad osim krasne vektorike, krase i različite teksture. Osim grafike u simulacijama pod-

mornica itekako je važan i zvuk. Sjećate se - i u izvornoj inačici bio odušan. Sad su svi zvukovi dodatno pročišćeni, što samo pridonosi općem dojmu. Jedan od glavnih uzroka potrebe za većom količinom memorije (osim grafike) je IBM-ova podrška za prepoznavanje glasova, tako je sada umesto stiskanja "Ctrl + 1" za pretvaranje broda u podmornicu, dovoljno stisnuti tipku "M", zadržati se u mikrofoni "Fire One" što će redovito biti popraćeno detonacijom i prekrasnim zvukom svijanja metala, tj. samrtim hropcem tonućeg broda. Jedini je problem nemogućnost Voice traininga, tj. prilagodavanja računala vašem glasu. Za one koji više vole izravan sukob topovima od podmudrog šuljanja, programeri su ubacili mogućnost upravljanja palubnim topom, što se čini vrlo zabavnim. Tu su još neki dodaci - neko, ako novih podmornica, radar room (samo na najnovijoj) i, naravno, nezaobilazna enciklopedija prepuna podataka o podmornicama, intervju, filmova i uputa koje uvelike pomažu pri razvijanju napadačke ili obrambene strategije.

U paketu s igrom dolazi kratki manual i karta s, vjernog Atlantika podijeljenog na kvadrante kakve su Nijemci imali u II svj. ratu. Sve u svemu, gra je vjunoski remake svog prethodnika uz neke sitnije nedostatke na koje ćete

Alan Graf

zaboraviti već nakon prvih 10-tak minuta igranja. Aces fans, što još čekate? Tisk u trgovinu!

The legend is re-born!!!



Novi feature u igri

► Grafika: 7/10

► Zvuk: 8/10

► Igrivost: 8/10

► Originalnost: 6/10

Konačna ocjena:

vrlo dobri

remake

legende

7/10

UNIVERSAL

PICTO & VIDEO

PRIMORSKA 31, ZAGREB

TEL: 3775 433

- 250 NASLAVA ZA PLAYSTATION
- POSUDA KONZOLA I PRIGORA
- PROBAJA JOYPADA, MEMORY CARDA
- NAJNOVIJE IGRICE I EDUKATIVNI PROGRAMI NA CD ROMU
- IGRICE ZA NINTENDO 64, SUPER NINTENDO, GAMEBOY I SEGA

Za članove **HACKER PUS**

BEZPLATNO ODLANJEŽE!

RADNO VRIJEME: 9 - 22

MEĐUVRIJEME: 15 - 22

UNIVERSAL

TOP LISTA

- 1. FIFA '98 WORLD CUP
- 2. TOM RABBIT 2
- 3. DUKE NUKEM
- 4. GRAND THEFT AUTO
- 5. ANK KACE
- 6. BROKEN SWORN
- 7. NBA LIVE 98
- 8. CRASH BANDICOOT 2
- 9. NIGHTMARE CREATURES
- 10. G. POLICE

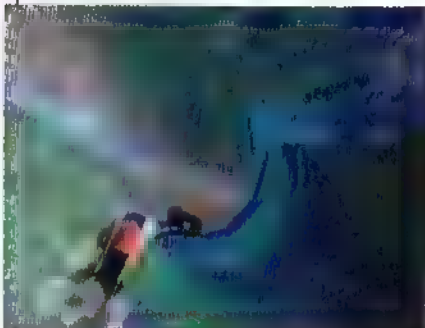
GAME

ZONE

Extreme-G

U posljednje smo vrijeme počeli dobivati prijeteća pisma od vlasnika Nintendo64 te smo, vidjevši da je vrag odnio šahu, odlučili ubuduće recenzirati i igre za ovu u nas sve popularniju konzolu. Extreme-G je igra koja je i nas, stare lisce, ostavila bez daha te vjerujemo da će uskoro doživjeti i svoju konverziju za 3Dfx oplemenjene PC-e. Kako se na ovu igru najviše otkacio Patrik Pencinger, htjeli smo nekog drugog zadužiti za recenziju, no tko poznaje Patrika, zna da se njega nije lako nještiti...

- **Podrška hardver:** N64
- **Isključivo:** Acclaim
- **Datum izlaska:** studeni 1997.
- **Žanr:** futuristična utrka motora



Ovakvu grafiku danas možete vidjeti samo na Nintendo 1 i 3Dfx-u. Kod ove igre je krajnji rezultat 1:0 za Nintendo jer ovakve slike i brzina grafike još nismo vidjeli na 3Dfx-u.

Daleka i sretna budućnost. Ljudski je rod postigao svoj cilj preovladati se najnovijim dostignućima u bilici. No, škvaldi postaje dosadno pa izmišlja novi sport koji "pošle ljude na najizvrsniji način razmišljanja". Tema i igre Extreme-G definitivno su u Wipeoutu, no ipak je tu priličnog toga odovog i ne možemo je jednostavno nazvati njegovim klonom. Igra je iznimno brza, što se možda nekima neće sviđati na početku, i ona pri-

žno stvara krivulju učenja. Na početku ne znate upravljati, stalno se zabijate i prevrtate, ali ćete se poslije priviknuti i na staze i na vožnju i naučiti gadati sekundarnim oružjem koje je dosta vrlo opasno - ako ga krivo upotrijebite značajno ćete biti usporeni i završiti na lošoj poziciji. Upravo je ta trojka brzina priskrbila ovoj igri iznimno visoke ocjene! Ono što Extreme-G najviše razlikuje od Wipeouta je multiplayer koji dopušta četiri igrača na istom ekranu (na 28" televizoru dojam je kao da grate na 14" monitoru), što je prihvatljivo i vrlo zabavno. Postoji mnogo multiplayer moda. Utrka samo ljudskih igrača, utrka protiv ostalih računarski kontroliranih natjecatelja, turnir za najviše 16 igrača te igra u kojoj je pobjednik onaj tko pokupi na više zastavica. Tu je i neizbježni deathmatch - dobar, ali gubi na čari zbog munjevit brze grafike.

3Dfx? Neeeee.

I prekrasna grafika je jedan od aduta igre. Prekrasan i detaljan okoliš zadržava vas na ekranu desetinku sekunde, a ipak vas uspjele opčinjava ljepotom. Motor kojput, u iznimnim situacijama, dostiže i brzine od 500 mp/h, što odgovara 900 km/h, kada staza jednostavno proliće pokraj vas, ali bez ikakvog trzanja! Staze su grafički potpuno različite (pogotovo sljedeći nivoi). Posebno mi se sviđa podzemna staza, gdje se utikuete po rubu bazena s lavom u koju možete upasti. Staze nisu pasivne, aktivni elementi uključuju razne letjelice, UFO-e i sučne grafičke poslastice koje uspješno odvraćaju vašu pozornost. Posebna je pozornost posvećena modeliranju motora koji su i izgledom i karakteristikama potpuno različiti, no to ćete primijetiti tek na ekranu na kojem bitate motor, jer su u igri prebrzi i teško je uočiti sve detalje. Oružja su priča za sebe. Svaki motor ima primarna (često i slatke Star Trek puce) i sekundarna oružja. Sekundarna su važnija jer mnogo više usporavaju neprijatelje a tu spada nekoliko vrsta raketa, bacač vatre, pržnica i moć najstrašnijeg elektromagnetskog shockwave koji putuje stazom, a kad koga udari taj izgubi kontrolu nad motorom 5-10 s. Kako napredu u staze sekundarna oružja postaju sve bogatija i bogatija, posebice rakete kojima se povećava broj (sa 5 pratećih raketa ste nepobjedivi). Ne možete pokupiti novo sekundarno oružje dok

ne ispućate stero! Iako glazba (koje ima vrlo malo) kvalitetom nije došla PC-u, brže tehnološki skladbe daju titam vožnju. Zvuk motora je također zadovoljavajući, i različit za svaki mode. Igra ima ukupno 13 staza, što znači da ćete je moći igrati dugo, dugo bez ponavljanja (iako, ako budete pobjeđivali). U početku su staze prilično ravne, čeka vas tek nekoliko lakših skokova, a poslije se povećava i broj skokova i zavojitost staza. Što više napredujete to igra više prkosi gravitaciju i pruža istom roller-coaster ugodaj. Na određenim mjestima postoje alternativni putevi, prečaci te pokoji luping. Najveći adut ove igre je "grivost". Kad jednom zaigrate Extreme-G, zaboravit ćete se za ekran izgubivši pojam o vremenu, a prestat ćete igrati tek kada vas zaboli lijevi palac od upravljanja analognim kontrolerom. Mači me jedino cijen, na dobre stvari uvijek su papreno skupe.

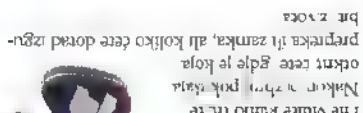


- **Grafika:** 9/10
- **Zvuk:** 8/10
- **Igrivost:** 9/10
- **Originalnost:** 8/10

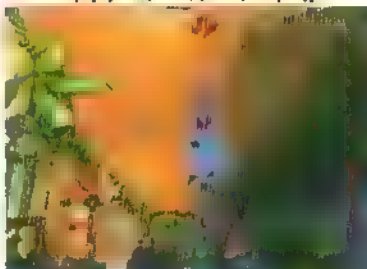
Konačna ocjena:
ovo od
Nintendo niste
očakivati



Безлең аҗолни



WAP ROOM - DO NOT ENTER



Also vjerovat je restrikcijom, političke prirode,

CONCLUSION

ETOC
Krzysztof Maryś, Szwajcaria (1. asz Bard Tools)

Cash Bandicoot

Koncerts cygne: nazavite, nečete se razočarati!

jafnem postavka, ki nam kaže, da je
 v celotnem besedilu, kar je po besedi
 in po besedi, v celotnem besedilu, kar
 je po besedi in po besedi, v celotnem
 besedilu, kar je po besedi in po besedi,

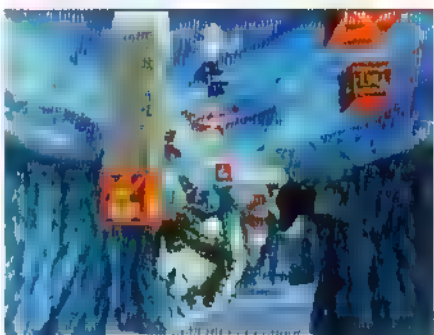
Dočim us esam i gdn podmose i celim
 podiz. uzroci. Dole mcare sak m
 kensat, na 25 tih in vda. U svakom je
 200 i 200 m, gdje se mcare obogati
 Maravou tu je još i teško izk. Oam
 kensat, mcare skupljati i gerove (dragulje)
 Njih je skupio 42, od kojih 37 poslati u
 zasto 300 1700 mcare zavlati. Na dočim i 1700

[illegible]

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840.

Bila uspješna – igrao se Kad ga jednom
pokupe, igra i kad vas poudre u svoj svijet,
Dakako postat će i svaki kop u nogu b i a
boje. Farnington, ne možete smisliti igru dok
ne završite cijeli, zar? Člupok pomaže na kopu
se vratite kad pogriješite pomažu, ali to nije to
Kad bi se to moglo, igra bi vam mnogo više
završila i sačuvala. Zbog toga ćete završava
izgubiti na nivolima gdje bi trebale pred vama
križom doprati na pred kom biva. Indiana
Jones i t. Nje zvuci, pretekao i problem
je što čitice u suprotnu smjeru od završetka
kretanja po običnim pravcima, tako da zapravo

- ▶ **1972** **Intertec**: PSX (Memory Card, Analog Joystick)
- ▶ **1976** **Universal Interactive Studios**
- ▶ **1986** **Comtek**: student 1997.
- ▶ **1988** 3D arkada



© 2005 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 258: 101–108

Segundo o e-mail, Bandidos da PSX não são de Marão de Minas, mas sim de São Paulo, e não de São Paulo, mas sim de São Paulo.

Čak i najpoznatiji i najpopularniji predavači, koji su se pojavili na pozornici, nisu bili u mogućnosti da se odnose na publiku. Čak i najpoznatiji predavači, koji su se pojavili na pozornici, nisu bili u mogućnosti da se odnose na publiku. Čak i najpoznatiji predavači, koji su se pojavili na pozornici, nisu bili u mogućnosti da se odnose na publiku.



Li donus n'vaine mozte faci vinge toge knisnog.
Pazite samo na knize sa tit-om i Nitrom.

LAST BRONX

SEGA kicks ass ... i još mnogo toga ...

Patrik Pencinger

- Podržani hardver: PC, Saturn
- Izdavač: SEGA PC
- Datum izlaska: veljača 1998.
- Vrsta: urbana 3D tučnjava



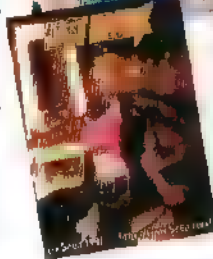
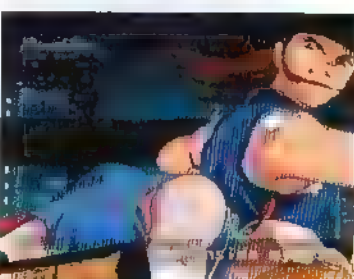
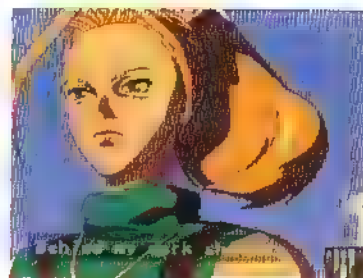
Misteriozni crvenooki borac kojem se mnogi žele osvetiti. Tek kad ga pobijedi, Yoko shvaća da je on zapravo njen preobraženi brat...

Monstrum arkadnih automata, SEGA, nije se proslavio na PC tržištu prvim konverzijama sa Saturna, svoje 32 bitne konzole. One su bile procesorski prezahtjevne, a ako im se udovoljilo, još uvijek bi kaskale za konkurencijom. Tome se brzo stalo na kraj. Segine su igre u posljednje vrijeme sve kvalitetnije i kvalitetnije. Zaigravši koju od novih Seginih konverzija, vidjevši tu prekrasnu grafiku, brzinu, nećete vjerovati da ne podržavaju 3D akceleraciju što će najviše obradovati hardverski neakcelerirane PC igrače.

Tokyo – The Last Bronx
I Japan i sva istočnjačka poslovična

marljivost otkl. su k viaga slomom burze. Povratak nije bio moguć i malo-pomalo, e Toki o počeo otkrivati svoje mračno lice. Sukobi za prevlast postaju svakodnevnica. Motorističke bande, kineska mafija, zelenaši i trgovci robljem zauzet će mjesta koja su nekoć zauzimali vrijedni poslovni ljudi. Ulični rat se rasprijsao i eskalirao. Tek se dolaskom bande Soul Crew (Posada Duše) koja je smirila sukobe, počela nazirati svjetlo budućnosti a onda je iznenada, pod čudnim okolnostima, ubijen vođa ovog časnog pokreta. Nakratko zatimljene ambicije pod vladavinom Soul Crewa ponovno su oživjele i svaki šonjo koji se znao tući želio je dio vlasti za sebe. Drugi ulični rat je počeo! Dugim gradom osvanula su grafiti na kojima se pozivalo vođe najvećih zaraćenih bandi u borbu prsa o prsa. Bit će to borba za čast, a ne za slavu. Onome tko se ne bi odazvao pozivu, prijetilo se smrću. Vaša je zadaća jednostavna – pobijediti, dovesti svoju bandu na vlast, ponovno donijeti mir i napredak u negdašnju zemlju razvika i blagostanja.

Naslije među bandama ne treba shvaćati otkako. Ono donosi nevolje i patnje, pa i smrt. No, SEGA Boysi dobro znaju iz naslija se može napraviti prilično dobra igra. A onda kad je jednom napravite, ista se igra može reciklirati i reciklirati do ljuću sitnice mijenjajući grafiku. Kako ste mogli i pročitati, njihova je posljednja sorta utemeljena na ratu bandi i postapokaliptičnom Tokiju. Premoć morate postići u borbama na dvije dobivene runde. Runda završava knockom (K.O.) protivnika ili onog koji posjede i više energije na kraju runde. Zvuči poznato? I trebalo bi biti, jer je po strukturi identično igri Virtua Fighter 2 koju smo recenzirali u studenom prošle godine. Još jedan plod dugogodišnje Segine zaljubljenosti u šure i čista potrošačka roba, reći će neupućeni u Last Bronzove kvalitete. Preuzimate ulogu jednaga od osmorice vođa band. Svak od njih posjede i repertoar udaraca, comboa kao i specifično oružje. Jedan od favorita čak ima ogromni čekić kojim ubija u 2-3 udarca! Sve je fer u ljubavi, ratu i divljačkim šoram. Kao i u Virtua Fighteru, nema "proteklih" specijalnih poteza (tzv. "magice") pa je jedan način da ozlijedite protivnika



Kao i u Virtua Fighteru, nema "proteklih" specijalnih poteza (tzv. "magice") pa je jedan način da ozlijedite protivnika

FAJTERI

Vode bandi. Kojeg ćete izabrati? Pročitajte koji su im motivi, što ih pokreće, koje su im dobre strane a koje loše?

YUSAKU

Novi vođa Soul Crewa.

"Prije je bilo iako. Mi smo bili, vlast na ulici nije bilo nikakvih problema. Otkad nam je šef podmuklo ubijen, a sam novi vođa, no ne poštuju me. Moram se dokazat borbom. Svaki seljo koji zna potez dva želu me uništiti. Postati novi broj jedan. Neka pokuša!"



JOE

Pravi nasljednik vodstva Soul Crewa ali ga je odbio.



"Yusei. Joško je dobar. Možda malo bahat, ali dobar. Mogao sam preuzeti Soulse nakon podmuklog ubojstva, no jednostavno nisam želio. Ostavio sam ga nekakvog otisao kud me cesta vodi. Tako sam."

osnovao svoju novu bandu. Shinjuku Mad. Ne tražimo nevolje. a i čini se da su one neizbježne. No, ne traju dugo. protivnicima je teško kavganti polomljenih nogu

LISA

Opaka srednjoškolica sa štapovima!

"Sve svoje znanje moram zahvaliti

dedu. O.K. je on, samo je malo staromodan. Ne shvaća da se cure mojih godina mora i zabaviti. Uvijek me grijevi neka više učim, neka se više posvetim izjgoji. On samo priča, a ja čim što hoću. A hoću pobijediti."



TOMMY

Skater s misijom.



"U. Kusunami, u školi borilačkih vještina upoznao sam isu. Što god čini, ona me jednostavno nije htjela, ponaša se kao da ne postoji. Nisam više mogao ostati ondje, odveć me boljeko. Zato sam sa

skupinom prijatelja osnovao Heiter Skelter bandu. Kad pobijedim na turniru, konačno će me zavoljeti.

YOKO

Prekrasna i opasna članica specijalnih postrojbi

"U specijalne postrojbe učlanila sam se zajedno s bratom. Željel smo samo poboljšat



vještine. Bio je to bezazlen trening gdje nitko nije smio nastradati. Na ulicu su stigle glasne da se članovi specija nih postrojbi mogu nositi sa svima. I tako je naš tim dobio poziv na turnir. Odbio je. Ulice ili su ga, ja jedina mogu zauzeti njegovo mjesto. osvetiti se crvenookom stvorenu koje ga je ljubilo

KUROSAWA



Vođa Roppongi Hardcore Boysa.

"Nije meni previše do turnira. Tako me nijedan protivnik ne može ni dotaci pak, vrijedi malo protegnuti ruke i noge. Dosadni su već. Zar mi nisam već toliko puta dokazao da sam pobednik?"

NAGI

Razmažena jedinica bogatog korporacijskog direktora.

"Bilo mi je dosadno i osnovao sam Dogma Crew. Imamo samo jedno pravilo: muškarcima pristup zabranjen. Ne nije ovo neka ezbos škvaldra, jednostavno volim kad mi muškarci služe. Ako se ovo ne sviđa onom uskogrudnom Kurosawi, neka dođe osobno po objašnjenje. Bit će mi drago osobno mu ga uručiti!"



ZAIMOKU

Bivši član Soul Crewa, sada na poštenom putu.



"Nikada mi se nije svđalo što nas je. Zato sam i otišao iz Soul. Došao sam se boriti jer su prijatelji kolegama s posla da će biti nevolja ako se ne pojavim. E sad kad sam se pojavio, i ja tvrdim - bit će nevolja, a za n, h!"

bliska borba. Poteza je ustinu napretek dovoljno za potpuni full contact doživljaj. Novost je mogućnost penjanja na ogradu uz rub ringa a odande skočiti zadat ćete veličanstven udarac protivniku nogom u lice. U Last Bronxu ne možete izbaciti protivnika iz ringa, što zna uvelike olakšati pobjedu, npr. kao u Time Warriorsu

U manim 3D šora likovi su u cijele osti napravljeni od poligona. Znamo već, Segini su likovi golemi i ustinu izgledaju kao ljudska bića, a ne kao hrpa nabacanih trokuta. Osim igre, vidjet ćete i animacije svakog pojedinog igrača, kao i japanske animirane dance spot umjesto uvoda. Iako filmić o likovima nemaju dodirnih točaka sa stvarnošću, uvodna je animacija ustinu efektina i u karakterističnom duhu japanskih animiranih filmova (vidi slike).

Nažalost, usprkos obećanjima, u Last Bronx PC verzija nije podržana nijedan vid hardverske 3D akceleracije. Svaku drugu reakceleriranu 3D igru bismo jednostavno pokopali, no kvaliteta Last Bronxa nam to jednostavno ne dopušta. Upravo nedostatak 3D akceleracije i odlične performanse učinile ovu igru šorom snova za one koji iz ovog ili onog razloga nemaju 3d akcelerator. Iako je snagom dostigao i prestiglo konzole, PC tržište igara ne može nam ponuditi nijednu blockbuster šora. Čudno, jer nekad nije bilo tako. Sjećate li se samo planetarne slave Morta, Kombat trilogije? Konzole su svo im televizijskim ekranima i oypadima te iakoform rikovanja zauzele sve važne strategijske pozicije u ovom žanru. Možda je Last Bronx najava promjene? (Vraga, i LB je prvo izašao na konzolama!)

ALTERNATIVNO

VIRTUAL FIGHTER 2 TIME WARRIORS

- Grafik: 7/10
- Zvuk: 6/10
- Igranje: 7/10
- Dugmici: 4/10

Konačna ocjena:

7/10

dobar izbor
za stro, bez
3D akc.

Kako se kvalitetno tuči na PC-u

Iako neki neće vjerovati, uz nekoliko dodataka moći ćete se tući jednako kvalitetno kao na konzolama. Prvo što morate srediti je način kontroliranja kova a najbolje ćete kontrolirati postići gamepadom sa 4 ili više gumba. Za simultano igranje udvoje trebat će vam dva gamepada i "splitter" koji omogućava spajanje dvaju joysticka na jedan port. Pošto vam je monitor premali, trebat će vam nekakav VGA PAL konverter (mnoge grafičke kartice dolaze već s ugrađenim). Tek spajanjem na televizor dobije se pravi osjećaj, konzola Još vam samo preostaje rasporediti sound i posložiti sve to zajedno, tako da mate dovoljno kabele i, konzola ide u smeće. (Zanemariti ćemo trošak ovog zahvata koj će vaš doći kao nov PSX.)

Sony Playstation

Otkako se pojavila, ova konzola osvaja svijet. Kupujete li Sony Playstation, ili ga već posjedujete, ovdje ćete pronaći zanimljive informacije o njemu.

Osnovna definicija

Sony Playstation (PSX) je igraća video konzola temeljena na 32-bitnom RISC procesoru, za koju igre dolaze jedino na CD-ROM-ovima. Pojavivši se na tržištu prije više od dvije godine, PSX je postao danas vjerojatno najpopularnija konzola s najviše korisnika i daleko najvećim (i stalno rastućim) brojem igara (trenutačno postoji preko 700 igara za PSX, europsku verziju). Iako su poslije na tržištu osvanule i neke tehnički superiornije konzole (N64), Playstation je, zbog izvrsnog Sonyjevog marketinga i zbog činjenice da ga podržava većina najpoznatijih kompanija za izradu igara i dodataka za igre, osvojio strano, ali i domaće tržište. Jedno se vrijeme PSX u Hrvatskoj mogao kupiti samo preko malih oglasa, ali odnedavno postoji nekoliko prodavaonica u kojima se može nabaviti i ova popularna konzola i dodatna oprema za nju.



Ovako je izgledala pozadina prvih PSX konzola. Današnje verzije nemaju toliko priključaka zbog štednje na dijelovima, ali im je unutrašnjost ostala ista.



Pogled na Playstation sprijeda, gdje su smješteni konektori za kontrolere i memorijske kartice.

Kupujete PSX - što dobivate za svoj novac?

Eto, odlučili ste kupiti Playstation. Što ćete dobiti u kutiji, i što vam još treba? Uz konzolu, dobit ćete jedan kontroler, kabel za napajanje i još jedan za spajanje PSX-a s TV-om (ili monitorom) te CD s nekoliko igrivih demoa. Za prikazivanje slike s PSX-a, poslužit će bilo kakav TV uređaj, ali će za one starije trebati i adapter za antenski ulaz (kabel koji dobivate ima scart priključak i audio-video odvojeni priključak). Čim ga priključite, PSX je spreman za uporabu. Dok ne kupite neku igru, na PSX u slušajte glazbene CD-e. Priključen na kvalitetne zvučnike, kvalitetom zvuka možemo ga uspoređivati s najboljim CD playerima.

Glasine o budućnosti

Vjerojatno su mnogi od vas načuli nešto o Sonyjevim planovima da na tržište izbaci novu konzolu pod radnim imenom Playstation 2, koja bi se temeljila na 64-bitnom procesoru. Osnovni cilj proizvođača ove konzole je uzvratiti udarac Nintendo koji je prvi proizveo 64-bitnu konzolu - N64. Podaci o takvim i sličnim planovima dosta su škrći, ali prema nekim izjavama visokih dužnosnika Sonyja, Playstation donosi ogromnu zaradu, dokle se god ova verzija prodaje u više od milijun primjeraka na mjesec ne postoji komercijalno opravdanje za proizvodnju njenog nasljednika.

Tehničke pojedinosti

Procesor 32 bitni RISC rad. brzinom od 33 866MHz i 30 MIPS, instruction cache od 4 KB i data cache veličine 1 KB te BUS od 132 MB/sec.

GTE (geometry transfer engine) brzine 66 MIPS = 1.5 milion jednobojevitih poligona/sec, 500,000 teksture-mapiranja poligona/sec.

DDE (data decompression engine) brzine 80 MIPS s Motion JPEG Hardware Decompression Engine izravno povezanom s CPU busom.

GPU (graphics processing unit) koji može obuhvatiti do 360000 poligona/sec te mogućnostima texture mappinga i flat ili gouraud shadinga.

Zvuk: 24 kanalni ADPCM audio, s mogućnostima različitih efekata, uz podržavanje MIDI instrumenata.

Grafika: NTSC display u 16.7 miliona boja, u rezolucijama od 256 x 240 do 640 x 240, s mogućnošću prikazivanja spriceova veličine od .x1 pixel do 256x256 pixelsa.

CD ROM: prijenos podataka brzinama 150 KB/sec i 300 KB/sec (double speed).

Maksimalna kapacitet 660 Mb, s mogućnošću slušanja audio i XA Interactive Audio CD-a.

Dodaci za Sony Playstation

Naravno, kad kupite konzolu, vaše investicije u nju ne prestaju. Osim nezaobilaznih igara, privući će vas hrpa dodataka i ujedini vam i olakšati igranje različitih kontrolera, miševa, joysticka, volana i svjetlosni pištolji, memorijske kartice svih veličina, kablovi za spajanje dvaju Playstationa ili priključivanje više od dva kontrolera na jedan PSX. Još mnogo toga. Opise ovih i drugih dodataka naći ćete u sljedećim brojevima Hacker Plusa.

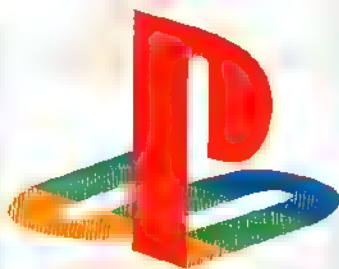


Povijest

Pričeno je zanimljiva povijest Playstationa. Naime, prije nekoliko godina Nintendo Sony odlučio su se na suradnju u izradu CD ROM čitača za SNES video igre zbog boljeg konkuriranja ovog sustava na tržištu (upravo se bio pojavio SEGA-CD). No, Nintendo se odučio povući iz projekta malo prije konačnog puštanja proizvoda u masovnu proizvodnju i sklopi ugovor o izradi CD ROM čitača s Philipsom (SNES CD nikad nije ugledao svjetlost dana, Sony je zbog raskida ugovora ostao s nedovršenim, ali vrlo uspješnim modelom CD ROMA koji je u kombinaciji s čipovima firme LSI Logic Technologies pretvorio u konzolu "sljedeće generacije" i izbacio je na tržište pod imenom Playstation.

Verzije Playstationa

Zbog (čudne) marketinške strategije, a i da bi se spriječilo piratstvo, modeli Playstationa s različitih tržišta nisu međusobno kompatibilni. Znači, igre napravljene za japanski PSX neće moći pokrenuti na europskom ili američkom obrtnu. Razlike su bile nužne i zbog drugačijeg oblika prikazivanja slike na televizorima i različitom djelovanju svijeta (PAL/NTSC) te zbog različitih priključaka za električnu energiju. Kod nas su u najvećem broju zastupljene europske verzije PSX-a i igara, ali je nekoliko kupaca u višerazbožnih novogodišnjih blagdana doživjelo neugodno iznenađenje kada njihov Playstation nije mogao pokrenuti nijednu igru. Čini se da su neke tvrtke ipak uvezle konzole s Dakekog istoka i pokušale ih podvaliti u vrijeme darivanja. Sve u svemu: pazite što kupujete.



WWW Connection

Internet je prepun informacija o PSX-u. Evo samo nekih stranica na kojima možete naći dodatne podatke:

<http://bert.cs.byu.edu/enits/psx.html>

<http://www.algonet.se/eliager/psx.html>

Naravno, tu su i službene SONY stranice:

<http://www.sepc.sony.com/SEPC/PSX/>

<http://www.scea.sony.com/SCEA>

Osim ovih adresa, postoje bezbrojne stranice koje se bave igrama na PSX-u. O njima više u nekom od sljedećih brojeva.

Mnoge su stare i poznate igre s PC platforme prebačene (i bit će ih još) na Playstation. Kakva je njihova sudbina na novom stroju, što je bolje a što lošije od originalne verzije? Osvrnimo se načas na najpoznatije real time strategije i 3D igre.

COMMAND & CONQUER

Prva real time strategija prebačena na PSX koja je potpuno razočarala. Osim podrške za miša, izostao je multiplayer način igranja, a velikih je problema bilo i sa scrolliranjem ekrana i sporim kretanjem jedinica. Ni jedinice ni građevine nisu bile grafički priagođene lošoj rezoluciji pa su izgledale mutno i nejasno. Golem je problem predstavljala i nemogućnost snimanja pozicije tijekom misije. Znači morali ste igrati po nekoliko sati u komadu da biste završili misiju i dobili šifru. Ovaj ozbiljan nedostatak se provlači kroz sve real time strategije na PSX-u i stvarno je čudno kako nitko od proizvođača igara to još nije ispravilo. Uz 45 originalnih misija Westwood je u PSX verziju ubacio

"Covert operations" misije te 5 posebno dizajniranih za Playstation, no one nisu uspjele umanjiti dojam da prvi pokušaj konverzije real time strategije ipak nije uspio.



WARHAMMER

Warhammer je dosad daleko najbolja strategija za Playstation bolja nego je bila na PC-u s kojeg i potječe. Kontrole su tako dobro smještene da je ovdje mnogo lakše voditi bitku kontrolerom nego je bilo mišem na PC-u, a i bitka je mnogo preglednija zahvaljujući izvrsnim mogućnostima rotiranja pogleda. Uz standardnu nemogućnost snimanja tijekom misije, koja ovdje nije bogzna kakav nedostatak jer nijedna borba ne traje duže od 20-ak minuta, mogli bismo uputiti samo još dvije ozbiljnije zamjerke: ova strategija prva je da su čarobni predmeti vrlo slaboo vidljivi pa ne znate gdje treba tražiti gumo će vam pro maknuti, a druga je da se Warhammer vrlo teško može nabaviti u Hrvatskoj.



RED ALERT

Mlađi brat C&C-a ispravio je mnoge pogreške prvog pokušaja pa smo dobili izvrstan multiplayer način igranja (preko LINK kabea), podršku za miša, brže kretanje ekrana. Ipak, programerima se potkrala mala greška: kontrolna ploča za zgradu u građevini ne može se u potpunosti maknuti s ekrana kad se ne koristi, nego zauzima dragocjeni prostor za igru. Kao i u C&C-u, snimanje pozicije nije moguće, nego se igra nastavlja pomoću šifri što dobivate po završetku misije. Kao i u C&C-u, grafika je još uvijek u niskoj rezoluciji, što utječe na pomalo mutan izgled jedinica. Ovo je jedan od boljih primjera konverzije s PC-a na PSX. Možda je jedina zamjerka njena težina. Ali, možda nije problem u gri, nego u igraču?

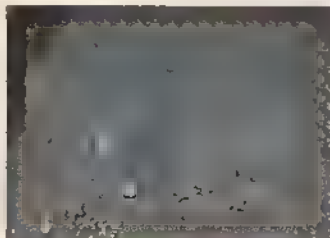


WARCRAFT 2

Konačno smo dočekali Warcraft 2 na PSX-u. Osim misija preuzetih s PC-a, ova nam je igra donijela i nekoliko novih misija i šest novih animiranih sekvenci za Playstation verziju te promjene u mogućnostima kontroliranja jedinica: sada možete odabrati voditi 16 jedinica u grupi, a ne 9 kao na PC verziji. Usprkos inovacijama, uvijek postoje mane. Osnovni problemi C&C-a i Red Alerta prisutni su i ovdje (nemogućnost snimanja pozicije, igranje u niskoj rezoluciji), a postoji i novi - usporavanje. Naime, zbog golemog broja jedinica na ekranu i ogromnih karti s nekoliko skupina ljudi i orka, igra će na kompleksnijim misijama biti prilično usporena što (pretpostavljate) ne utječe na poboljšanje njezine igrivosti. Kako je na PC-u igra bila prožeta humorom, neće ga manjkati ni na PSX-u. Tu su sve animacije i šale iz originalne verzije, s tim da je grafika malo poboljšana - tj. priagođena nižoj rezoluciji PlayStationa. Neki nedostaci su ipak ostali: nemogućnost snimanja pozicije tijekom misije i težina igre ponajprije zbog brzine koja se ne može prilagođavati pa ovo nikako nije igra za one

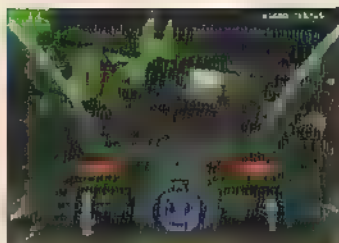


sporih ruku ili uma. Svaka sekunda nedjelovanja nosi visoku cijenu, što naročito dolazi do izražaja prije početka svake misije, kad se osvaja teren i kad svak proput znači da ćete misiju morati igrati ispočetka.



DESCENT

PSX verzija ove 3D jumjave je brža i ošamućujuća, kao na PC-u, ali donosi oštriju, detaljniju i bolju grafiku, s mnogo ljepšim svjetlosnim efektima. Osim toga, brzina Descenta na PSX-u je u većini slučajeva jednaka kao na PC-u. Jedino se osjeća malo usporenje na kasnijim nivoima pretrpanim neprijateljima (samo kada je uključen najviši nivo detalja). Dvije se verzije ne razlikuju u misijama, a



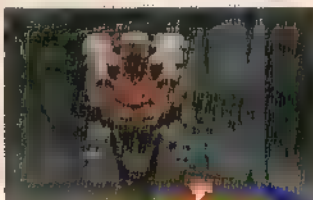
se dobiva dojam da su neprijatelji malo neinteligentniji na PSX-u, vjerojatno zbog izmijenjene glazbene podloge koju su primorani slušati. Posljednji detalj vrijedan spomena je izvrstan mu tip ayer način igranja (pomoću LINK kabela), koji igri daje potpuno novu dimenziju. Bez njega, veliki broj nivoa s istim ciljevima (pronaći crveni ključ, pronaći pravi ključ, uništi reaktor...) postaje pomalo dosadan.

DUKE NUKEM



Konačno smo dočekali i Dukea na PSX-u. Čekanje se isplatilo. Oružja i neprijatelji su potpuno rerenderirani da bi što bolje izgledali na PSX-u, a dodano je i 6 potpuno novih nivoa kojih nema u

drugim verzijama. Podrška za analogni kontroler je genijalna stvar omogućava prirodno kretanje od prvog trenutka bez ikakve potrebe za navikanjem. Iako se sumnja o da će se Duke na PSX-u vršjeti sporije nego na PC-u, dogodilo se suprotno: za većinu igrača PSX verzija je u početku malo prebrza, ali za njih postoji opcija smanjivanja brzine. Postoji i mogućnost snimanja trenutne pozicije u memoriju (ne na memory card), koja je znimno brža i vrlo korisna pri istraživanju terena. Dakako, uvijek postoje i neke zamjerke, a one se u ovom slučaju odnose na grafiku, koja postaje kockasta kad se približite zidu ili neprijatelju. Ah, eto, ne može se imati sve!



DESCENT maximum

U usporedbi s PC verzijom (pod imenom Descent 2), PSX verzija donosi više oružja, neprijatelja i nivoa. Grafički, PSX zdanje je mnogo slabije, a PC također ima prednost na području zvukova i glazbe: slabo digitalizirani govor PSX verzije jedna je od većih mana ove igre. Prednost koja se ne može osporiti pri igranju Descenta 2 na konzoli je guide-boot. Riječ je o malom robotu koji vas vodi ovaj put kroz još spetljanije tunele ali se nećete moći gubiti. Znači, vaša je jedina zadaća uništavanje neprijatelja jer je istraživanje nivoa svedeno na nulu samo ako slijedite svog guide-boota. Pak, uza sve promjene, ni jedna ni druga verzija nisu zabilježile značajniji uspjeh. Vjerojatno zbog nerazrađene priče i prilično zamorne radnje koja se, nepromijenjena od prvog nastavka, ponavlja kroz svak nivo.



DOOM

"Ovo je najbolja verzija DOOM-a na planetu" - riječi su Johna Romera. Možda će ovo uzrujati PC zaljubljenike, ali PSX Doom donosi mnogo novih stvari gdje će, kao i uvijek, biti i zamjerki. Što je bolje? Kao prvo, novi zvukovi i glazba, koji itekako pridonose ugođaju, zatim poboljšani svjetlosni efekti zbog čega neke sobe izgledaju mračnije i tužnije, te nešto teže igranje, mada su nivoi isti, jer je manji broj bonus predmeta, što će skusniji igrači



Dooma odmah primijetiti. Također, u nekim dijelovima nivoa ima više čudovišta nego na PC verziji. Mana PSX Doooma se zapravo vrte oko promijenjenog izgleda nivoa. Teksture zidova su drugačije pa sve izgleda više kao podzemna tamnica, a trebao bi predstavljati nekakvo futurističko okruženje. Osim toga, na nekim mjestima su nivoi sa stubama i uzbrdama pretvoreni u potpuno vodoravne nivoove, čime se gubi na zanimljivost, a ponegdje su i cijeli dijelovi nivoa odrezani zajedno sa zanimljivim zamkama. Trebat će vam vremena da se naviknete na kontrolu kontrolerom nakon igranja na mišu, ali je to bolje od uporabe tipkovnice. Deathmatch preko LINK kabela ima nedostatak, što ograničava protivnike protiv kojih možete igrati (Doom na PC-u možete igrati preko Interneta), ali nije loše što možete vidjeti lice svog protivnika u trenutku dok ga raznosite chaingunom. Sve u svemu - izvanredno.



The Great Wall

udesno. Prolaz će bi sve už
 uže, a vi ćete stići do bodlja
 koji morate preskočiti
 doskočiti na kosinu, odskakati
 do zida. Skočite ulijevo i
 pokupite streljivo. Potrudite naprijed
 i popnite se na izbočinu da budete
 zbjezi "bodljikave" zidove.
 Preskačite oštre ce proturite
 sljedeću prostoriju. Preskačite
 posrednjom. Još u zraku se okreni
 te uljevo. doskočite na zrnaja
 od zida (Secret #2). Pokupite
 ga. idite u hodnik prije
 nego li vas pognuće bodlje.
 Prođite "padajuću pod"
 držite se desne strane
 Na kraju u prostorje starije
 navrh kosine okrenite se
 unatrag. Oskakajte dolje
 Pr samom kraju, uhvatite
 se rukama za rub



CHEATS



100% \$fa - < w t v o k "ay d i a m a n t T R O K U T T R O K U T
T R O K U T " R I K I T X K V A D R A T T R O K U T H U K I T T R O K U T
T R O K U T K V A D R A T X T R O K U T J. T R O K U T T R O K U T " R I K I T O
K V A D R A T R O K U T X X X X

travanj 1998.

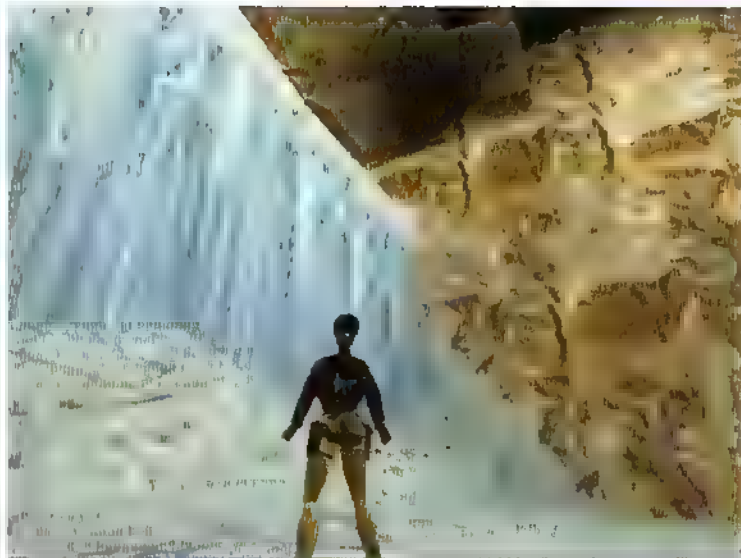
Ubiti psa stražara. Uzimate medkit i okren te preko
daš. Ubiti stražara, vratite se na brod. Otplovite
do mjesta gdje se želi drugi brod.
Uđite kroz vrata. Ubiti stražara. Kraj prozora
okrenite predaš. Vratite se na brod. Otplovite
natrag kanalom. Iz spod prozda u kojem se bili
stražara koji je čuvao ova, brod. Dite lijevo na stran
nom do otvorenih vratiju desno. Prođ te ih i zauz
fajvite brod u linij s rampom na lijevoj stran
Kao što iz broda. Uđite kroz vrata. Ubiti čuvara
uzimate mu strelicu. Okrenite predaš i pounite
b zo u brod, preskočite rampu, kooč. Ćm skokite jar
ćeš jedino tako. Usjet. Naglo skrenut. U drugi
kana. Ijevo. Zatim napj. do okrenite. Jedesno, u manji
kana s otvorenim vratima. Na stijeocem raskršću
skrenite opet desno i pounite kroz kanal do zizaa

Bartoli's Hideout

Zadržite na dok ubijete štakore. Obđite zgradu s
 lijeve strane ubijte stražara štakore te okrenite
 prekidak. Ubijte i drugog stražara, te obijte uzimate
 medijet. Uđite na novootvorena prednja vrata. Ubijte
 stražara na balkonu i onog na podu te mu
 uzim te mletke. Zatim propuštajte prozor i pobijte
 pse. Vratite se u stražnju dio dvoršta. Uzimate kutiju
 prve pomoći, baklje i strejivo.
 Prodite kroz prazni držeći se desne strane. Kad
 stignete do zamačenog dijela hodnika upalite
 baklju i okrenite prekidak. Ovi puti namid proćrite
 kraj ispod vrata te se u veliku sobu i sadite drvenu
 kutiju. Naslonite se leđima na kosi dio kutije
 skoćite natrag pa naprijed. Uđiva, te se za zboć nu
 popnite na nju. Krenite nalijevo, povućte kocku
 upalite se na pod. Prodite ispod izboćine. Ijevo od
 kocke koju ste povukli skoćite, popnite se gore.
 Okrenite se i uhvatite zalet skoćite na balkon
 preko puta, gdje ste ubili prvog stražara. Uzimate
 mu strejivo i hrappavim se zidom. Ispnite do prozo-

Popnite se na izbočinku, okrenite se desno i ubije-
stražara na balkon preko puta. Okrenite se,
zaletite se skočite s ruka na tundu, a kad počnete
prokilavati, uhvatite se za rub pomaknite se na
rukama u jevu i popnite se gore. Skočite unatrag
na zbočinu s druge strane kanala. Okrenite se lije-
vo, zaletite se, skočite, uhvatite se za malu zbočinu,
i popnite se. Okrenite se i ukošite skočite na tundu s
druge strane kanala. Okrenite se p prema vratima s
druge strane kanala skočite pokušajte se u zraku
uhvatiti uskočite čete kroz vrata nećete doći u
zid zmad n h
Jebi dobermene stražare pa uđite u sobu, s koje
je izasao prvi stražar te u lijevom uglu nadite preki-
dat skrenu u zidu. Okrenite ga vratite se u sobu, s
balkona uzмите metku i kamenog zmaja (Secret
#1) te se vratite u sobu s prendačem i propuše te
prozor.

Ubi te stražara, uputite se zvanijskom stranom do drugog prozora, propuštajte ga i popnite se unutra. Otvorite se za vrata napast će vas stražar sa psom, a i za eda će se pojaviti još jedan stražar. Sredite ih uđite u zadnju sobu, te dva puta ku gite pozadnu kamina. Kad se popnete ubijte štakora i približite se kosini. Kao se budete približavali prema vama će biti ostrice. Zato starite, skočite i okren te se nadnesite te skočite u vodu. Popnite se na divnu zračnicu u kulu. Slijedeć sornju skokova morate



Zvest, pravodobna jer se vatre pale i gase, ovisno o tome koje skačete vatre će se ugasić onog časa kad skoć te s zboćine. Prvo stanite na ija aza iz zatrće se skoćte s ruba dskoćpote na s jedecu zboćnu, a potom ba zaieta skoćte na sjeđecu dnye platforme. Ako p omaćte zboćine ili vas sprž vatra, samo skoćte u vodu i pokušajte ponovno vratiti će se otvoriti čim vi se približite. nepast će vas straža pas i bježe h skoćte do rose kućije skoćte, uhvatite se i popnite na najn z zboćnik. Zaietate se skoć te nadesno i uhvatite se sa zboćnu. Popnite se okrenite prekidać koji otvara vrata sk ivenja iz vatre u kamenu. Skoćte ponovno na svijećnjak, okrenite se, skoćte na onaj najviši. Zaietate se ponovno skoćte na desnu zboćnu, te okrenite prekidać koji otvara s lku na zidu raz koje e skiven kijać kn, žn će. Vratite se na svijećnjak okrenite se djesno i skoćte na sjeđeci najviši su ićnjak, pa na zboćnu povrh njega. Ubište staklo nastavite ići, prema njima i skoćte, uhvatite se i popnite se na rukama djesno, do mjesta gdje se možete popeti na izboćnu. Zatrćite se i skoćte na drveni pod b i zu g. Ubište stražara skivenog iz opeka uzmite mu kutu u prve pomoć. Popnite se na opeke krenite lijevo skoćte i dohvatite još jedan prekidać. Sa svijećnjaka dohvatite kijać knjićnice skoćte ponovno na opeke sidić do svijećnjaka skaćite sve do lusteru rja, kijaća. Zaietate se skoćte, uhvatite se, popnite uzmite kijać pa se vratite na svijećnjak. Preskaćite svijećnjake dok ne doćete na drugu stranu, a onda se zaietate, skoćte i uhvatite se za zboćnu. Zaićite kad p ozorske deške i dte desno, spod vas će biti vatra. Objasite se spusti te u vodu, ali ne u vatra. Sada ste ispred vratija knjićnice. Okrenite te podvornu prekidać, otpaljajte kroz novootvorena vrata. Krenite prema površin djesno. Na lijevoj strani otvor u podu. Dolje le mračno pa apa te

baklju i uđite unutra. Put se ubrzo pretvara u
labirint pa točno slijedite upute.
Uspijavate u nupu i skrećete udesno i idite iza ugla.
Plivajte prvo kroz veliki otvor a onda kroz skrećući
bižu vrha zida. Kad uđete i manji prolaz skrenite
desno i pronađite mali otvor u donjem lijevom uglu
zida. Idite odmah skrenite lijevo – na čate
granate, zatim idite desno na čate iznad znojia
(Secret #2). Okrenite najbliže piek dask i idite ravno
gore do novootvorene vrata. gdje konačno
možete uđahnuti i vratite se istim putem kroz
labirint do vrata u knjižnicu.
Idite u knjižnicu i ubijte stražara preko puta.
Prodite kroz velika vrata i popnite se lijevo po po-
klopa. Pijte novo preskocište i okrenite p eklat
ubijte odozgo štakore. Ubijte stražara i uđite u pro-
laz. Popnite se na knjižje s lijeve strane. Skočite
prema prozoru. Okrenite se n lijevo i popnite se
gore. Propucajte prozo pa skoč te na prozorsku
dasku. Okrenite se i zadite kroz prozor u natrasku i
odskakajte po tendi. Uvratite se za rub i popnite se
tako da se prekretnete na zbočnu iza vas. Zadržite se
u skočite na krov preko puta vaše nove pozicije
okrenite se lijevo i skočite navrh zida od opeke.
Po vrhu zida idite do kraja najvišeg dijela kose.
Okrenite se prema zgradama s druge strane kanala.
Začepite se skoč te i uvratite se za najbliži dio krova.
Popnite se i krenite prema d mriaku. Odmaknite se
par koraka od ruba krova i skoč te prema zboč u
uvratite se i popnite u lijevo dok se ne popnete
idite iza zida do bočena i zmrnite dva uzgo.
Spustite se kroz dasku. Ubijte stražara i zmrnite mu
strejivo. Sa svoje zmrnite ključ detonatora. Odmaknite
se od vrata, odmah se os otvora. Ubijte stražara s
druge strane i zmrnite mu medkit pa se vratite do
glavne sobe knjižnice. Okrenite predikat i prodite
vrata. Ubijte dva stražara i zmrnite im strejivo.
Popnite se na zid od opeke i podignite ubijte. Popnite

Critical Depth

L1 R1 L1 R1 GORE DOJUE LUEVO DESNO taratitost
 L1 R1 L1 R1 GORE DOJUE LUEVO LUEVO DOJUE
 R1 R2 R1 R2 DOJE DOJUE GORE DOJUE nandeejo
 Dite R2 jone DESNO LUE/C GORE - Star viast
 Dize R2 jone DESNO LUE/C DOJUE DOJUE mine
 Dite R2 jone L1 V "ESNO DOJUE mine mine
 Ova site race ake e nam estera peceste krigu e a
 kranjo keo Mr Phat Zav site gr na MED JV r a
 ly keo Agg C26 Zav site gr na Mr Phat na HARD nvo
 kranjo keo Agg Zav site gr na Agg 32b na MED nvo

Destruction Derby

Skwerł stara "Red Monastery" udaje ile Wroclaw
Championsp' i p'stę REFLECT! kausyę nie V alle s...

glavni izbor nikadaberne "Practice" mode pade na odanu
stazu koja ce biti na novu s'zlu
hevid (zast) sto kao prijasni trik. ali kao svoja ima jreiste DAM
AG=" "
Cdoar problemka sto kao prijasni trik ali kao svoja ima jreiste
"NP1AYERS"ka " "

Fantastic Four

1. Izboru, opreaga prihras je $11 + 12 + R2 + R1$ na dnu ekrana moći ćete izabrati dodatne opcije

Final Fantasy 7

Pokupiti su predmeti u Mirkovici Raci Dec #2 na kraju dugog
lanca pismala koje su ostale ekvivalentne i pošteno gati i tih
Zatim daljnjim predmeti Dec 29 u Jostovici i pravo ga
uporebiti na nekim. Na kraju odabera b o koji premet pris
ne x i C za, ekk. Na kraju, na olete i t i d 99 ko naja
svake premeti ko se raje a b o b



HELP LINE

se dva puta, tako da se nadete na kosom krovu. Razbijte staklo i uzмите zmaja od žada (Secret # 2) sa stola. Skočite u vodu i prepunjavajte do niskog zidica od opeke s detonatorom. Upotrijebite ključ, dignite zgradu u zrak i ubijte stražara iznad vas. Popnite se na zid od opeke i pridite uništenoj zgradi. Penjući se prema vrhu, onog što je od nje ostalo, nakon mnogo skokova, hvatanja, penjanja, dotcete na vrh. Krenite stazicom koja vodi do tamnog hodnika kraja ovog nivoa.

Opera House

Odmah na početku ubijte stražara, uzмите mu streljivo. S njegovog mjesta skočite u vodu. Otpunjavajte lijevo, oko zgrade, popnite se po ljestvama i sidite na malu zbočinu. Pođite do ruba okrenite se prema kanalu. Skočite i uhvatite se tako da se možete popeti. Povucite polugu i nastavite se penjati po ljestvama do druge izbočine. Zauzetite se i preskočite na izbočinu, druge strane kanala. Okrenite se lijevo i ponovno iz zauzete skočite na zbočinu na kojoj visi kutija. Popnite se i nastavite čiti uz kanal. Zauzetite se skočite na ukošeni krov, uhvatite se za rub na rukama se pomaknite u lijevo do male izbočine.

Zauzetite se i skočite u zrak, se pokušajte uhvatiti tako da u zrak uskočite kroz otvor na krovu. Zvučite pištolje još u zrak i ubijte stražara pa pokupite zgrabljen ključ. Krenite stubama i ubijte stražara čim uđe kroz vrata. Uzмите mu prvu pomoć. Popnite se do vrha stubišta. Vratite se do zbočine s kutijom i okrenite se tako da gledate uljevo prema zbočini s ma om zgradom.

Zauzetite se i skočite na kosinu pokraj desnog zida. Uхватite se i idite lijevo, do ravnog dijela u uglu. S jedina prema zidu. Skočite na kosi krov, odsklizite se dolje, uhvatite se, potom skočite. Odmah se uhvatite i idite kroz prozor razbivši staklo. Samo oprezno. HODAITE po staklu, do oslava, popnite se i otključajte vrata u onu hodnika. Stani te na rub čvrstog dijela krova okrenut, prema zidu s druge strane.

Skočite i čim doskočite, trčite dalje. Na trećoj ploči još jednom skočite, još jednom uhvatite zait skočite. Uхватite se za izbočinu. Popnite se i nastavite do vrha zgrade. Ubijte stražara, sidite pa ubijte drugog stražara i psa. Skočite na krov i ubijte ota p stražara. Uzmite medikit i metke te se uputite do njišće kutije. Zauzetite se i skočite. Uхватite se i nastavite desno od kutije. Ispalite baklju. Spustite se do gore. Okrenite prekiđač lijevo od kutije. Popnite se gore. Ubijte dva stražara i sidite kroz novi otvor.

Okrenite lijevo prekiđač i zadite kroz otvorena vrata. Trčite hodnikom i stanite kraj prekiđača da zbjegete kamen okrenite se prekiđač. Popnite se ljestvama. Dalje se penjite po rešetki do otvora. Prođite ga. Skočite dolje. Ubijte stražara lijevo (pazite na vreće s pijeskom). Uzмите medikit i idite do desnih vratiju. Ubijte psa i stražara. Vratite se do prvog stražara i ubijte još dva psa. Ovdje upamtite položaj neispravnog prekiđača. Idite po platformi do vratiju i preskočite rupu od vreće. Ubijte dva stražara u prizemlju prije nego sidete. Ubijte stražara na drugom nivou (u miraku). Spustite se do poda. Popnite se na kutiju pokraj zida, na suprotnoj strani pozornice, skočite. Popnite se

prođite kroz razbijena vrata do zavjesa. Idite do ruba. Skočite. Popnite se, pa ubijte stražara. Uzмите metke. Vratite se u podnožje pa trčite uokolo aktivirajući kamenje. Idite u vodu. Ubijte stražara na pozornici, još jednog. Za sebe, psa koji dolazi s lijeva. Uzmite metke. Povucite prekiđač kraj mrtvog dobermana. Idite do vratiju na kraju pozornice. Ubijte stražara i uzмите medikit. Skočite. Popnite se do platforme. HODAITE kroz staklo i idite lijevo. Zauzetite se skočite. Uхватite se za pukotinu u zidu te idite uljevo. Popnite se i okrenite prekiđač.

Trčite skočite unatrag do stakla. Nastavite dalje, do platforme lijevo. Skočite, popnite se i okrenite se zauzetite se skočite. Ponovno se popnite. Ubijte štakora ali pripazite na njegovu vreću. Kad prođete vreću, okrenite prekiđač. Hodajte do kose platforme, okrenite se i odsklizite te unatrag aške. Uхватite se za rub. Popnite se skočite unatrag do rupe u podu. Uputite baklju. Sljedite prolaz lijevo i u sobi dajte desno do malog podvodnog prolaza u kojem je Secret 1. Vratite se i okrenite prekiđač. Vratite se do rupe na pozornici i idite širokim prolazom na kraju sobe. Plivajte desno. Načete osigurati. Popnite se ljestvama. Prođite kroz vrata. Vratite se na gornji kat i ubijte dva psa. Pa idite do neispravnog prekiđača. Popravite ga osiguravajući okrenite ga.

Nemojte ući u dizalo, nego čekaite da krene dolje. Popnite se NA nj i brzo skočite na ljestve i popnite se kroz otvor. HODAITE kroz staklo. Pokupite Secret 2, pa okrenite prekiđač uljevo. Nastavite kroz staklo, pokupite streljivo te prođite kroz otvorena vrata. Vratite se u dizalo. Spustite se dolje. Kad se vrata dizala otvore, ubijte dva stražara i pokupite metke. Okrenite prekiđač i skočite u vodu. Ispod dizala. Uputite se prema rešetki slijeđite stube, pokupite štampanu pločicu u uglu. Vratite se do rešetke.

Idite lijevo. Oko rešetke pa okrenite prekiđač. Izronite. Popnite se. Ubijte štakora, potom se okrenite, skočite i popnite se gore. Ubijte stražara. Ponovno se popnite. Ubijte štakora i psa. Nastavite niz hodnik, do prozora razbite ga. Skočite u sobu. Spod, okrenite prekiđač. Odsklizite kosim prolazom skočite preko eise. Pokupite ključ s platforme na koju sletite i popnite se gore. Zauzetite skočite na kosinu. Idite u odvod. Ubijte štakora. Nastavite dalje do prolaza. Preskočite ga i okrenite se skočite unatrag. Pa to ponovite još jedanput da izbjegnute posljednju eisu. Skočite naprijed s ruba prolaza u kojem stojite, popnite se gore. Pokupite Secret 3.

Spustite se do je, nastavite do kraja hodnika, povucite kutiju i okrenite prekiđač. Za nje. Povucite je još jednom. Izgurajte je u svačionicu ispod prozora. Popnite se na nju. Razbijte prozor. Kroz edan skočite. Kutiju koju ovdje nadete postavite na onu prvu i popnite se gore. Odatve skočite kroz prozor. Ubijte stražara. Vratite se u kontrolnu sobu. Prolazom kraj dizala. Popnite se do brave. Otključajte je. Idite uz zid do prekiđača, okrenite ga. Idite u kontrolnu sobu, upotrijebite štampanu pločicu i okrenite prekiđač. Vratite se na pozornicu. Ubijte 3 stražara i psa. Uzmite medikit i metke. Prođite kroz rupu u zidu. Jedine od manjih kutija se može pomaknuti. Za nje je prekiđač pa ga okrenite, izadite

odavde. Ubijte stražara. Popnite se na kutiju do platforme iznad pozornice, ubijte stražara i izbjegavajte vreće s pijeskom. Popnite se kroz rupu iznad. Okrenite prekiđač s ruba otvora skočite na kosinu desno, odsklizite dolje i prođite kraj vreće. Spustite se dolje. Dočekajte Bartolija i njegove pse. Kad ih pobijete, uzмите granate. Ubijte osuše stražara. Uzmite medikit i metke te se na drugoj strani sobe popnite na kutiju da biste se vratili u sobu s kutijama pokraj ulaza. Probn te gumb. Za dje.

Offshore Rig

Računajte kutije između prekiđača. Vrata čelije, okrenite prekiđač i brzo zadite. Zatim trčite najbliže prođite kraj dvojice stražara, odvucite ih, povu vratu na prozore. Izadite kroz njih. Idite po platformi do gumba, pritisnite ga, otpunjavajte do vratiju što su se otvorile, okrenite prekiđač. Vratite se do razbijenog prozora, uhvatite zait. Skočite na motor zrakoplova. Odložite i idite u nj, uzмите pištolje. Vratite se i ubijte stražara. Uzmite žutu karticu. Idite kroz razbijen prostor pa lijevo do sobe s vodom. Zauzetite i okrenite prekiđač. Spod otvora u tunelu. Izronite pa ponovno zaronite i sijedite tunel do eise. Pokupite Secret 1 pa izronite otvorite vrata karticom.

Idite u sobu. Pritisnite gumb na udaljenijem zidu. Popnite se stubama i dajte desno. Otvorite vrata. Ubijte radnika, uzмите medikit i ubijte u sobi drugog radnika. Otvorite slijedeća vrata, ubijte stražara te pokupite metke i harpune. Idite u spavaonicu. Pokupite auto-pištolje, idite do kraja prostora i pokupite pušku za harpune. Vratite se do ulaza u sobu. Pritisnite gornji gumb lijevo. Otvorite se vrata na stropu. Požurite do otvora prije nego se zatvori. Izadite. Idite hodnikom. Spustite se u najvažnije kosinom. Uхватite se i spustite se ljestvama. Složite kutije tako da jednu možete odgurati do piromenika i s nje skočiti na ljestve. Kad se popnete, idite desno, ubijte stražara. Pokupite crvenu karticu. Popnite se ljestvama do Secret 2.

Popnite se stubama. Vratite se u sobu s vodom. Pa u sobu u kojoj ste sključili alarm te idite desnim stubama. Ubijte stražara i psa i uzмите metke, preskočite bačve. Karticom otvorite vrata na vrhu. Idite i ubijte 3 radnika, pokupite metke. Medikit bačije pa maknite kutiju kraj ulaza da biste mogli. Č do suprotne platforme te skočiti na kutiju. Kraj otvora u zidu. U prolazu ubijte stražara, pokupite metke te otiđite do vrata. Okrenite prekiđač. Vratite se i spustite na pod. Pa idite preko tanka s vodom desno. Idite preko čelije pa lijevo do prekiđača. Okrenite ga. Vratite se istim putem natrag skočite kroz otvor i skliznite kosinom. Ubijte ronioce. Najbolje pištoljima. Plivajte do stupa s ljestvama. Pokupite Secret 3. Popnite se i ubijte vrata.

Sljedite platformu. Preskočite prolaz, uhvatite se. Popnite gore, te ubijte stražara. Uzmite satranicu. Idite desno a kad dođete do zida, idite lijevo po platformi. Ubijte stražara. Skočite u kutiju, gdje možete pokupiti zelenu kartu. Sljedite platforme do rupe u zidu i vratite se do vratiju sa zelenom bravom. Ubijte stražara usput. Otvorite vrata. Okrenite prekiđač, otpunjavajte kroz otvor, okrenite podvodni prekiđač. Popnite se van. Idite kroz prolaz do zale.

CHEATS



Grand Tour Racing 98

Extra nivo - SECRET RACE MODE
East staza 2. Započnite utrku. Nakon proaska kroz tunel s izlaskom do ceste zavjesa u blizini elve. Stazom na kraju trage razbija se desna skel i ne saste i pravom nastavite do paze. Na jednom kraju nad. Gole mal. Zauzetite pregarite ga. Radiće se na travi, stazi.
Muzi. 2. 5. Započnite utrku. Kad dođete do zamlane ceste idite ispod drugog zida gdje će se ponovno naći. Zauzetite Secret 3. Započnite utrku. Stazom na kraju razbija se elve staze. Prolaz se razbija kamionu dio staze od početka staze. Iđite u sumu. Zauzetite ceste. Vozite ceste. Najbolje razbija se brzo. Uključite kamion na kraju ceste i rad. Zauzetite objekt.

Incredible Hulk

Staze
Nivo 2. 6C3EEDC83D
Nivo 3. 6C8CFF80?

Nivo 4. 0002EB698
Nivo 40074DFF12

Johnny Bazookatone

Staze
Ključ AN. Odebratite ga.
P. 2. IARD - Zauzetite nevaljalu za protivnika.

Loaded

Do zale. Uključite prvi morate pokrenuti. Oni. Prolaz. Zatim pritisnite gumb. Uključite sekundu. Iđite u sumu. Razbija se staza. 20. 1F. DFRAC. Uključite DESNO. C. Zauzetite gumb. DESNO. Uključite DULJE. CORE. PROKUT. O. Kad razbija se dosegat. Zauzetite zale. Staze. Spravno unjeti. U ožalbu. Opcija. Možete odabrati energiju i stazu.

HELP LINE

najprije. Priđite sobu, ubijte stražara, skočite na ravni dio do prekidača. Idite na drugu stranu sobe pa kroz otvor. Nastavite hodnikom. Ubijte 2 stražara, uzmite harpune. Izadite iz prolaza i skokom unatrag sklopnite bačve. Ubijte stražara. Na vrhu kos ne uhvatite se za pukotinu. Idite do prekidača, okrenite ga pa idite lijevo do sjedećeg prolaza. Ondje okrenite još jedan prekidač. Skočite kroz rupu u sobu s cilindrima. Skočite, uhvatite se za prvi cilindar a preko ostalih prijedite ubijte stražara, zaletite se. Skočite desno do platforme sa Secret 1. Opet se zaletite, skočite, popnite se gore. Idite hodnikom do kutije. Gurnite je 3 puta. Drugu gurnite jednom. Skočite kroz rupu, okrenite prekidač. Skočite ponovno gore. Vratite se do cilindra. Popnite se na prvi. Nastavite po njima do platforme desno. Zaletite se i skočite, a kad se popnete, upotrijebite prekidač. Vratite se u sobu s pištoljcima. Povucite polugu propilavite kroz vrata. Ubijte onoga, udahnite i zapaljavajte u spijlu pa lijevo. Držite se LJEVE strane, dte do prekidača i okrenite ga. Vratite se natrag zbiegavajući bližje i prođite kroz otvor na stropu velike sobe. Ubijte stražara. Okrenite prekidač i prođite kroz vrata. Okrenite desni prekidač, lijevo ponovno desni. Skočite desno lijevo pa ponovno okrenite lijevi prekidač. Brzo se okrenite, otkrićete skočite naprijed, uhvatite se i idite desno do platforme - okrenite prekidač. Idite u ugao s otvorom. Okrenite prema niže. Kosni skočite između njih dok se ne uhvatite. Tako se popnete na gornju platformu. Idite do kutije, maknite je na rukama. Prođite kraj nje, kraj metalne šipke, preko cijevi i skočite kroz otvor u zidu s druge strane. Ubijte stražara. Skočite, popnite se, a onda propadnite kroz pod. Pokupite Secret 2. MODALTE kroz staklo do mjesta gdje se možete popeti. Nastavite hodnikom, odskakajte nazad kosinu, ubijte ribu u bazenu. Pretrčite preko ploče u kutiju, dok ne pukne, popnite se i ubijte još jednu ribu. Te otpliva prije kroz otvor do Secret 3. Po stupovima se popnite navrh kosine pažeći na trošan pod između stupova kraj prozora. Nastavite kosinom, skočite u hodnik. Te ubijte stražara desno. Nastavite dalje. Ubijte još jednog lijevo, povucite kutiju na kraju sobe, vratite se preko skočite balkon. Ubijte 2 stražara skočite u rupu pokraj njih, pomaknite kutiju. Uzmite ključ. Vratite kutiju na mjesto, popnite se van i ubijte šefa. Prođite kroz otvor na kraju sobe. Ubijte stražara, zatim još 2 na balkonu. Okrenite najbliži prekidač, povucite zavjesu na pozornici. Ubijte stražara. Bakljom osvjetlite put do gumba s druge strane rupe, pritisnite ga. Vratite se ondje gdje ste našli ključ. Ubijte usput stražara. Zapaljavajte do zida.

The Deck

Odmah ubijte 2 stražara, nastavite desno pokupite granade, anchor. Vratite se do početka skočite u vodu, zadite na lijevu platformu, ubijte ribu. Nastavite po platformama do ključa. Skočite unatrag okrenite se prema opati, okrenite se lijevo idite do otvora u stijeni. Prođite i idite desno lijevo pa gore kroz rupu. Ubijte stražara. Nastavite ubijte još jednog stražara s pištoljima. Idite kraj otvora. Podignite do hupetine sanduka, razmaknite ih. Nađete vrata, otključajte ih. Idite

plivajte dolje, do prekidača na desnom zidu. Okrenite ga. Vratite se do otvora gdje ste ubili stražara. Okrenite prekidač ubijte još jednog. Pomaknite li kutiju nađete se kraj propelera. Sa spava skočite u vodu, idite lijevo, zadite. Ubijte stražara na obali. 2 ronilaca u vodi. Okrenite se ka splavu, zaronite. Plivajte lijevo, pokupite Secret 1 skriven među biljem. Okrenite se idite lijevo, oko sigena, do tunela. Ubijte ribu. Nastavite tunelom (desnim ogrankom) te pokupite medkit. Zidajte se do kraja. Skočite s najnižeg dijela platforme pa kroz rupu na kutiju. Uzmite ključ. Ubijte 2 morska psa, a onda još jednog. Ondje gdje ste pokupili Secret 1. Vratite se u tunel i ovaj put idite lijevo pa prolazom do palube. Skočite dolje do bazena, ubijte nekoliko stražara. Prođite pod na zidu. Ubijte ronilaca i pokupite Secret 2 kraj njega. Pokupite metke među kutijama kraj bazena pa idite do mjesta s kojeg ćete vidjeti dio na kojem ste pokupili granade i anchor. Zaletite se. Skočite na ravnu platformu pa još jednom, uhvatite se. Popnite na prolaz. Nastavite naprijed pa ponovno skočite iz zaleta na narančastu kosinu. Idite desno dok ne vidite kutije ispod sebe. Ovdje se spustite i skočite, u zraku se uhvatite. Idite lijevo. Popnite se i skočite zaleta u otvor na zidu. Nastavite tunelom skačuci preko platforme. Ubijte stražara. Zadite iz spije. Zaletite se. Skočite na krov. Idite lijevo i skočite preko prolaza te idite kroz otvor. Ubijte stražara, pokupite metke, izadite kroz vrata okrenite prekidač iz kutije. Zadite. Prođite kroz otvorena vrata, pokupite metke. Otključajte bravu. Skočite kroz pod i pritisnite gumb. Idite pedinom do rupe u podu. Ondje pokupite ključ. Idite do vratiju kraj propelera, vraćajući se prolazom kraj narančaste kosine skočite lijevo kod ulaza u mašinsku, uhvatite se. Idite desno. Popnite se. Pokupite Secret 3. Preskočite staklo pri zaskaku i ubijte dva stražara s pištoljima. Idite ispred vratiju. Kod propelera. Otvorite vrata i pokupite Splash.

Tibetan Foothills

Idite putem. Ubijte orla, spustite se nizbrdcom zbiegajući redene kuglice pomoću prolaza lijevo. Skočite jednom po nizbrdci. Skočite na put, desno. Slijedite prolaz. Slijedite do kanjona s kotlobinom. Ubijte orla. Okrenite se i, siđite, spustite se nizbrdcom. Viseć, pri samom kraju skočite na ulaz u spijlu. Iako promašite, popnite se ljestvama. Krenite spijlom, skočite u bazen i prijedite preko gde morate odmah skočite u vodu da biste izbjegli sigle, izadite i prođite kroz rupu u zidu. Idite lijevom prolazom. Van skočite iz zaleta na platformu, ponovno skočite na platformu pokraj kolbe. Uzmite medkit. Popnite se na kolibu. Ubijte 2 stražara. Pokupite Secret 1 s platforme desno od ulaza u spijlu. Idite prolazom. Ubijte stražara, a kad dođete na otvoreno skočite nekoliko puta do otvora zapriječena kamenom. Skočite preko zida do kosine. Ubijte leoparda lijevo. Skočite, popnite se. Idite u snowmobile. Njime preskočite preko drže se lijeve strane. Još jednom skočite do raskršće parkirajte vozilo. Nastavite prečice. Idite desnim putem. Uzmite granate. Popnite se ljestvama. Okrenite prekidač. Ubijte stražara. Vratite se u snowmobile

u njemu prođite kroz otvorena vrata i usput ubijte stražara. Ostavite vozilo u velikoj spijli. Ubijte još 2 stražara. Izadite na platformu, zaletite se. Skočite na platformu desno po Secret 2, vratite se do vozila. Ubijte 2 leoparda. Idite u snowmobile. Skočite iz zaleta. Nastavite lijevo izbjegavajući redene kuglice do spijle. Ostavite tu snowmobile. Idite. Nađite ljestve preko otvora. U uhvatite se dok budete padali, za platformu. Spustite se dolje, pokupite ključ i nastavite do ledenog zida. Ubijte stražara pa idite do rupe, pokupite granate. Ubijte 3 leoparda. Vratite se do ljestava skokom iz zaleta i penjanjem do snowmobila. Ključem spustite most. Prođite znaku opasnost. Prvo poručite sve sječne kugle. Prođite. Na dnu lavine je stražar u autu. Ubijte ga. Pokupite ključ i vratite se u kolibu. Idite unutra. Pokupite metke, M-16. Iako ga nemate i medkit. Okrenite prekidač. Zgurnite. Ubijte neprijatelje. Običnim se ljestvama spustite po Secret 3. Pazite na sječne kugle. Vratite se. Popnite na snowmobile. Izbijte još dva stražara na snowmobila naprijed i nastavite do drugog kraja doline, gurnite kamen, nastavite. Na rubu ponora ubijte stražara dolje desno pa snowmobila sletite niz liticu. Uuhvatite se. Popnite nastavite putem.

Barkhang Monastery

Borite se sa stražarima dok ne dođu redovnici. NE PUŠTAJE U NIKAD. Kad su stražari mrtvi popnite se ljestvama i pazite na ptice, skočite na platformu desno i na kraju skočite na kosinu. Siđite. Uuhvatite se na dnu. Skočite, vrese, uhvatite se za platformu. Idite lijevo do prozora, udite. Slijedite monaha lijevo do vratiju. Kad plamenik prođe kroz prozor pokupite granate s platforme vani. Vratite se unutra pa idite do vratiju lijevo. Ako niste ubili plamenika namamite ga do monaha i on će te učiniti za vas. Popnite se ljestvama i nađete ključ. Ito ga čuva monah. Idite oko platformom, uz koji leže kamenje. Gurnite kutiju do koje je došao drugi kamen pa skočite u bazen. Nađite podvodni tunel, idite. Slijedite ga, dođete u mraknu sobu. Bakljom osvjetlite oko i prođite pokraj smrtonosnih vratiju. Po ljestvama se popnite gore. Pomaknite kutiju da pronađete zlat. Uzmite Prayer Wheel 1 iz mračnog kuta. Kraj desnog zida skočite do ruba najbližeg prvom pištolju. Nakon još jednog skoka, vratite se u glavnu sobu i upotrijebite ključ za vratiju. Uvedite dva monaha koji će vam pomoći u borbi. Ako ih dovedete do neprijatelja. Prođite kroz vrata desno. Nastavite do prolaza na drugoj strani i lijevo. Zaletite se. Preskočite oštrice, nastavite dugačkim hodnikom te idite na lijeva vrata. Uzmite monaha ključ. Vratite se u skadište. Nađete još jedan. Vratite se ondje gdje ste ušli kroz prozor. Prođite kroz desna vrata otključajte još jedna. Prođite ih držeći se lijevom zida. Okrenite prekidač iz zlatnog kipa i, protičete kroz vrata lijevo te pokraj dvaju monaha, te se popnite ljestvama. Pomozite u borbi. Ako bude potrebno i idite u dvoršte. Okrenite još jedan prekidač pa zbijte staklo. Pokupite dragu. Okrenite prekidač iz ugla. Upotrijebite dragu između zlatnih kipova te prođite kroz vrata. Povucite kutiju dva puta. Pokupite Prayer Wheel 2 i vratite se do mjesta gdje ste dobili ključ. Skadišite te

CHEATS



Raymen

Šifre
XNB4FM 22? 9S 7vcta
SD3KXCOMIN posljednji nivo - sve sposobnosti

Red Alert

Šifre za nivo:
Alias: DYPJ6YYZ R57UPSPQF LIRPRZUR 17WK2JQ9K
17E2ZXT96 LXP3XJMV TLOZER003

Ridge Racer

U igri za vrijeme vožnje morate dobiti PERFECT rezultat da bi dobili 8 dodatnih automobila

Rock & Roll Racing 2

Boje vozila.
Na glavnom zborniku držite R-1 i pritisnite KVADRAT. TROKUT ili O za različite boje.

Velika vozila. U glavnom zborniku držite R2 te pritisnite GORE, GORE, GORE. KVADRAT, KVADRAT.
Mala vozila. U glavnom izboru držite L1. H1 te pritisnite DOLJE, DOLJE, DOLJE, O, O.

Skull Monkeys

| Nivo | Password |
|------|--|
| 2 | R2 R2 KRLG KVADRAT |
| 3 | R2 KVADRAT, R2 R KVADRAT X, R1 X X R1, TRJKT |
| 4 | O TROKUT, KVADRAT TROKUT O, R1 R1 L1 X, R1, KVADRAT |
| 5 | L1, L1 KVADRAT, L1 KVADRAT, R1, KVADRAT, L1, KVADRAT |
| 6 | KVADRAT R1, L2 TROKUT, O L1 KVADRAT, X KVADRAT X |
| 7 | KVADRAT, R1, O L1 O R1, O L1, X, X, KVADRAT, R2 |

se u sobu i skočite kiću na glavu. Priđite na drugu stranu i agulji u prorezu, idite u hodnik u desno i skočite na kosinu. Popnite se po Secret 1 i idite u sobu desno. U kutiji, gurnite je između bačvi pomaknite sljedeću kutiju, uzimite metke ispod nje. Razmaknite kutije tako da je jedna ispred vratiju a druga kraj hipe sanduka. Na ovaj način možete povući sanduk na vrhu, pronaći harpune. Vratite se u hodnik, idite desno, prodite pokraj trbuha monaha. Idite u sobu lijevo od vas. Otplovajte u udaljeniji dio sobe do malog otvora pokraj jestava, pokupite Secret 2. Sada se vratite u prijašnju sobu s otvorom i skočite dolje. Sljedite prolaz do prekidača i okrenite ga.

Idite kroz otvorena vrata, gurnite kutiju, vratite se u sobu gdje ste pokupili Secret 2. Tu gurnite kutiju na platformu, pokupite Prayer Wheel 3. Sada idite prolazom iz sobe na kraju velikog hodnika. Poubljajte plaćenike i pođite do pomenika. Preskočite ga, idite kroz tunel izbjegavajući šiljke, okrenite se, popnite na platformu pa pričekajte da se oštine otkotrljaju lijevo, tada preskočite rupu. Trčite u sljedeći prolaz čim se plamenik ugasi, popnite se na desnu platformu, vidjet ćete vrata. Potrčite u pravi trenutak i pokupite ključ pa se vratite u hodnik s rotirajućim oštrocima, izbjegnite ih, idite do malog prolaza lijevo, izbjegnite obje zamke s oštrocima, doći ćete do Secret 3. Vratite se u sobu u kojoj je prije bila voda i klučom otvorite poklopac. Idite i okrenite prekidač. Izadite, sljedite put do jestava, iza stijena lijevo. Popnite se, idite do mosta te putem ubijte orla i plaćenika. Ubi te još nekoliko ptica iza mosta, penite se do vrha zgrade preko platformi. Idite pokupite Prayer Wheel 4.

Sada se morate vratiti u sobu u kojoj ste našli metke pored kutije. Putem ćete se morati boriti protiv plaćenika, a monas će vam u tome pomoći. U sobi idite prolazom, uhvatite se za lestve kad budete padali. Popnite se i nastavite prolazom desno, pa lijevo, idite stubama do prozora i skočite. Okrenite prekidač na zidu, pomozite monasima u borbu, na kraju se popnite lestevama po Prayer Wheel 5.

Sada se vratite do sobe s kipom i idite u sobu lijevo. Uporabite sve Prayer Wheels kraj velikih vratiju, prodite kroz mala vrata do kosine koja vas vodi do mjesta na kojem trebate uporabiti seraph, izadi.

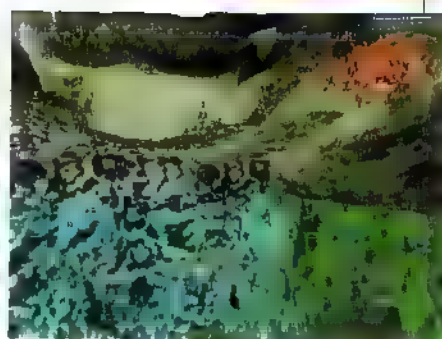
Catacombs of the Talion

Idite do bočne strane stuba, uhvatite se za pukotinu u lijevom zidu, idite desno, popnite se po Secret 1, baklje. Spustite se lestevama i ubijte jetia, okrenite prekidač, popnite se na lestevama. Odskačite niz kosinu, skočite unatrag, ubijte leoparda. Ubijte 2 plaćenika spuštajući se stubama i nekoliko leoparda. Pokupite medkit prolazeći kroz vrata. Trčite uz kosinu izbjegavajući kugle i idite na desnu platformu. Trčite preko "propadajućeg" poda i popnite se na lestevama. Na vrhu skočite unatrag do prekidača, okrenite ga i iz kaveza uzмите masku. Spustite se dolje, preskočite rupu, uporabite masku pokraj vratiju. Kad dođete do sljedeće kosine, popnite se na lijevu zid, izbjegavajući kugle i ubijte 4 leoparda. Idite dalje, izbjegavajte kugle, nađite lestve desno

od mjesta s kojeg one sližu. Popnite se na platformu, uzмите granate, vratite se do pukotine u zidu. Prodite iza nje i ubijte 4 leoparda. Nastavite do ledenjaka, ubijte ih još nekoliko. Popnite se na stijenice lijevo i u bazenu pokupite masku. Vratite se do mjesta gdje ste pokupili granate i ubijte usput plaćenike. Uporabite masku, idite u sobu okrenite prekidač i ubijte 4 jetia. Kamenom zadržite rešetke da se ne zatvore, okrenite prekidač, uzмите granate iz hodnika, vratite se do pukotine u zidu i ondje ubijte plaćenike. Prodite kroz vrata, idite lijevo od mosta, izbjegavajući kugle, nastavite, skočite iz zaleta i uhvatite se za lestve. Popnite se na vrh, skočite u bazen te brzo zadržite. Nastavite u sljedeću sobu pa lijevo, na rubu platforme okrenite se i na lestevama se uspnite gore pa desno, a onda padnite. Dva puta skočite i s ravne platforme pokupite Secret 2. Skočite na lestve, nastavite preko bazena i popnite se do kamena pokraj vratiju. Skočite iz zaleta na platformu, okrenite prekidač, spustite se, prodite kroz vrata i ubijte leoparda lijevo, okrenite prekidač pa se vratite do mjesta gdje ste rabili prvu masku i prodite kroz vrata. Preskočite zaleta preko rupe, ubijte leoparda te padnite dolje. Okrenite prekidač, ubijte leoparda pa pokupite stvar iz kuta prije nego se vratite gore. Skočite naprijed, natrag, naprijed, da biste izbegli kugle, pa idite kosinom, dajte ih izbjegavajući. Prodite kroz razbijena vrata, stanite na jevu, podnu ploču OPREZNO idite u sljedeću sobu. Okrenite se lijevo, popnite se na zid do platforme sa Secret 3. Vratite se na pod i hodajte prema vratima do prijašnje sobe. Kad se otvore, skočite kroz njih na kosinu i preskočite kugle, požurite natrag pa u sobu sa šljomama. Idite do izlaznih vratiju, skočite iz zaleta na lestve i spustite se u tunel.

Ice Palace

Maia odskočna daska desno odbacit će vas do platforme s medkitom. Odbacite se sa daskom, spred zvana, u zraku pucajte u nju i pri padu se uhvatite za platformu. Trčite ka otvorenim vratima i odbacite se od veće daskom u zraku, se uhvatite popnite na platformu, pokupite metke, okrenite prekidač, ubijte jetia i dte u rupu, ondje pokupite medkit, ubijte jetia, okrenite prekidač. U uskom kavezu povucite kamen, gurnite ga na stranu. Nevidljivi mostom odšetite do Secret 1 na vrhu, slup, vratite se u glavnu sobu s kavezima, gdje će vas maia odskočna daska odbaciti do novonastale platforme. Pucajte u zvono i spustite se kličić niz kosinu, pa prodite kroz dvojna vrata. Idite lijevo, dodite na odskočnu dasku u ravlini s platformom. Popnite se i skočite unatrag do kosine te nastavite skakati između njih. Zatim skočite desno, nastavite skakati pucati u zvono. Skačite lijevo, do ravnog diela pa idite do vratiju. Popnite se lestevama, sidite jevu pa skočite iz zaleta do platforme. Ubijte jetia lijevo, pokupite baklje, nastavite do tigrova, ubijte ih. Baklja će vam pomoći da nađete Secret 2, skočite, pokupite je. Sljedite kosinu do vratiju desno i spustite se u spilju. Uzмите medkit lijevo, sjedite u tunel ubijajući tigrove usput. Pokupite masku, vratite se do vratiju, nastavite putem i ubijte jetia kad se spustite dolje, ubijte još jednog kroz rupu pa idite do drugog kraja sobe



uzмите medkit. Nađite stup drugođiji od ostalih, spustite se u središte rupe. Bakljom potražite medkit, metke te uporabite masku vani na platformi pokraj prozora. Zatim idite desno kroz vrata, idite preko mosta, uzмите baklje na putu do gornje platforme. Okrenite prekidač, idite prema bazenu, ubijte 2 tigra, pokupite metke kraj ledenjaka i z bazena. Plovite u drugu sobu, ubijte jetia i uzмите čekić. Idite u sobu gdje ste naišli na 3 jetia pa ubijte još jednog. Popnite se do vratiju, brzo padnite na stranu, izbjegavajući sigu, prodite kroz vrata, ubijte jetia, uzмите granade i anchor ako ga nemate.

Zatim idite desnim prolazom, izbjegavajte kugle blizu otvora. Prodite kroz otvor, idite lijevo, skočite desno na kamen da ih još izbjegnute. Nastavite do strme kosine, skliznite unatrag, uhvatite se za rub pa idite lijevo, popnite se, skočite unatrag na platformu. Skočite na drugi zid i popnite se do spilje, znad, skliznite kroz kosinu, uhvatite se prije nego padnete dolje. Čekićem uderte gong, idite jevu od ledenjaka pa niz lestve. Zatim idite lijevo i upalite baklju, pa nastavite dolje do sljedeće platforme, okrenite prekidač, vratite se do koje ispred palade, pokupite Secret 3, udite u paladu, uzмите talion. Ubijte čuvara taliona kako god znate (12-ak dobro način), a h granata bit će dovoljno i z njegova skrovišta možete pokupiti metke, medkit.

Temple of Xian

Kad preskočite vrsu oštrocima, spuštati ćete se prema vodopadu, pa skočite, skliznite unatrag, primite se za rub i idite jevu, te se popnite, uzмите Secret 1. Padnite u bazen dolje, ubijte ribe, uzмите medkit u podvodnom prolazu, pa izadite pokraj vratiju hrama. Uzмите metke lijevo, ubijte 2 tigra kod stuba pa idite gore i skočite s odskočne daskom na krov. Povucite prekidač s druge strane krova, ubijte orla i prodite kroz vrata. Višite a onda padnite s krova te se popnite po lestevama, ubijte pauka. Uđite u veliku sobu pa se spustite po lestevama, padnite, primite se za rub. Popnite se, primite se za pukotinu u zidu, idite desno po Secret 2. Vratite se, ubijte pauka kraj crvene tekudine pa skočite do jestava, popnite se gore, idite do zida nasuprot rupe, popnite se gore i desno. Kad budete uz desni zid, skočite unatrag pa odmah skočite da sletite na zid, idite po zidu dok ne ugledate dasku

8 X KVADRAT X TROKUT X X KVADRAT L1 KVADRAT KVADRAT
9 TROKUT R2 TROKUT TROKUT KVADRAT X O L1 KVADRAT TROKUT KVADRAT KVADRAT
KRAJ X TROKUT X X R1 KVADRAT O X L1 X

Za gledanje animacija unesite ove šifre

Anim. Sekvenca

1 Password

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

travani 1998.

do kraja. S jedne strane hodnika skočite nadesno, do komada kamena. Dotaknite ga i ubijte ratnika koji dođe.

Pomaknite kamen tako da možete skočiti gore i popeti se na rub. Pomaknite prekidač na stupu te se povucite po kamenom zidu uz lavu i pokupite metku. Da izbjegnute oštrice, višite pa padnite niz dvije stube u desnom kutu, onda skočite na most i pomaknite prekidač. Vratite se do zida i skočite iz trka prema malim vratcima i uhvatite se dok ste u zraku. Pokupite streljivo, nastavite do kraja sobe i pomaknite prekidač. Vratite se do bazena i ronite do tunela na lijevo, slijedite ga do velike sobe. Izronite sa strane. Gurnite kutiju kod stupa do vrata, pa se popnite i skočite kroz vrata (pazite na niski strop).

U hodniku su vrata, a prekidač je iznad sobe sa šiljcima u podu. Skočite naprijed i uhvatite se za pukotinu, pa idite lijevo i popnite se. Skočite iz trka na lijevi rub otvora ponovno u hodnik. Uđite u sobu i propadnite kroz rupu u podu, te se pri padu uhvatite. Kad padnete, okrenite prekidač, pa se vratite i popnite s jedne strane stupa, idite lijevo ili desno dok ne ugledate kavez, pa pucajte na njega. Zatim pobijte Xian stražare (4), pa pokupite medkit i metku. Okrenite dva prekidača i vratite se u sobu iznad, prođite kroz otvorena vrata. Ubijte njiju i nastavite stubama do vratiju. Okrenite prekidač i ubijte 2 stražara, pa prođite kroz vrata.

Popnite se na vrh ukrasa, skočite i okrenite se u zraku da se uhvatite za ukras iza sebe. Spustite se dolje i popnite na kosinu, pa skočite unatrag. Stalno skočite i na kraju se pomaknite nalijevo i ubijte njiju. Pronađite pomičnu kutiju i povucite je, popnite se i skočite do stijena nalijevo. Idite do platforme nadesno i skočite preko lave do kockaste udubine. Okrenite se i skočite iz trka u tunel ispod platforme, pa pokupite Secret 3. Skočite iz trka iz tunela i uhvatite se kraj kockaste udubine. Popnite se i skočite natrag do platforme, pa se vratite do kutije i gurnite je da možete doći do uzeća. Spustite se uzećem.

The Dragon's Lair

Nakon slatanja, pokupite medkit i metku za uzi, pa prođite pored Xiana i sredite čuvara. U sljedećoj sobi aktivirajte prekidač najbliži prvom čuvaru i sredite čuvare na izlasku iz sobe. U sljedećoj sobi izazivajte njiju dok vas ne počnu slijediti a onda ih ubijte. Jednome od njih uzмите Mystic Plaque i njime otvorite velika vrata. Kad srušite zmaja, pritrčite i uzмите bodež iz njegovog trbuha. Brzo trčite van kroz vrata i tunel.

Home Sweet Home

Ključem otvorite bravu kraj svog kreveta i nacrtažite se, te pobijajte neprijatelje u kući i dvorištu. Istražite sve sjene (pomoću bakli) dok ne ubijete i posljednjeg protivnika.

7)DTMNG 8)CSTFBN 9)HATFVL 10)BTLFHL
11)DNCFTH 12)BTTTRS
Oros: 2)RDTHLL 3)RCSTHS 4)SSLTNH 5)RCTL-
BR 6)BDLND 7)FLFST 8)RNSTNT 9)RZNGFT
10)DSTRCT 11)DDRSSQ 12)TMBFSR

Wipeout

Skrivena staza "FIRESTAR": Osvijetliti opciju "one player", pritisnite i držite L1, R1, DESNO, START, KVADRAT i O. Pritisnite X da odaberete opciju, pa tražite da vam vrata pad. Staza Firestar bi trebala biti na dnu liste. Najbolji setup: Najbolji setup za sve staze je Felsar Team, s Paulom Jackson kao vozačem. Nije loš ni AG Systems, s Johnom Dekka.

CHEATS



Prvi dio:

* Učionica: Morat ćete ukrasti nešto iz blagajničke kolibe a za ključ kolibe pitajte Peladea. Razgovarajte s Pleuvre (pitajte za ključ). Pokupite vrećicu pikula s police. Pokupite spužvu s ploče. Uđinite to što brže i izađite iz učionice.

* Dvorište sirotišta: Pitajte Peladea za ključ. Uzmite kost iz kanti za smeće i 2 boce navrh stubišta. Izađite i idite do svjetionika.

* Most između sirotišta i lučkog skladišta: Pokupite četku i praznu bocu. Produžite do mola uz svjetionik.

* Uz svjetionik: Pokupite metalnu šipku iz zavežljaja na početku mola i bacite je na strujne žice svjetionika, ugasit će se svjetlo, zatim brzo otrčite i skrijte se iza kutija s onu stranu svjetionika. Nakon animacije idite do blagajničke kolibe i otključajte vrata.

* Blagajnička koliba: Upalite svjetlo (na desnoj strani). Otvorite blagajnu i držite je otvorenu pomoću kosti (ili četke). Pokupite novac i izađite. Nakon animacije naći ćete se u sirotištu.

**** Ako vas stražar uhvati, naći ćete se u skladištu. Popnite se na kutije, uporabite osigurač, popnite se stubama, prekidačem s lijeve strane otvorite vrata i spustite se stubama (nalijevo).

**** Ako duže ostanete u učionici ili u dvorištu, naći ćete se u podrumu. Ako vas više od tri puta ubace u podrum, igra je završena. Tri su načina za izlazak iz podruma: možete zatvoriti poklopac kutije, popeti se na nj i izaći kroz prozor, vrata mogu biti otvorena a možete pokupiti kuku u udubini zida i povući zasun na vratima.

Drugi dio:

* Učionica: Dobiti ćete novi zadatak - ukrasti dragulje iz lihtarove kuće. Pokupite spužvu s ploče i izađite.

**** Dva su načina da uspavate Peladea:

1. Pokupite 2 boce, u dvorištu sirotišta i kod mosta za mol, odnesite ih skitnici ispod mosta, koji će ih napuniti ali će tražiti pile, kolač ili sir, koje možete naći u kuhinji (desno od izlaza iz učionice). Boce dajte Paladeu.

2. U kuhinji će vam Boule dati napitak u zamjenu za pikule. Dajte ga Paladeu.

* Dvorište: Kad Palade zaspe, odvežite užu i pokupite kvaku i kobasicu iz košare. Kvaka će vam omogućiti ulazak u Paladeovu spavaonicu.

* Spavavaonica: Upalite svjetlo. Pokupite ključ (ispod madraca). Ušutkajte psa daviš mu kost ili kobasicu, ključem otvorite vrata i izađite.

* Dvorište tvornice: Pokupite ključ radniku koji popravljiva motor (kad se sagne) i njima išćupajte zvono. Zvonom sredite kiklope kod stuba i uđite u lihtarovu kuću.

* Lihtarova kuća: Pokupite mini-jaturni sef, stavite ga na vagu i uzмите dragulje iz sefa. Kad izađete, slijedi animirana sekvenca i prelazite na treći dio.

Treći dio:

* Spilja: Pokupite periskopa komad drveta s poda i njime blokirajte desnu ručku, potom povucite lijevu. Nakon animacije uporabite periskop i pokupite ključ s police. Slijedi još jedna animacija.

* Put do luke: Pokupite upaljač skriven iza dizalice, popnite se na stube, zatim na kutije i stići ćete u dvorište bara. Na desnoj strani dvorišta pokupite svijeću, stavite je ispod užeta i zapalite upaljačem. Sakrijete se iza vratiju i pogledajte animiranu sekvenču.

* Luka: Pođite do mornara koji boja svoj brod. Ako je na desnoj strani broda, pokupite mu četku (ako je na lijevoj strani, izađite iz ekrana i vratite se). Četku umočite u boju, pronadite kiklopa i obojajte mu uređaj za gledanje. Nakon animirane sekvence pođite do ribara. Razgovarajte s njim, pokupite limenku s prozora do kojeg se možete popeti onim stubama kraj memara. Limenku dajte ribaru i on će vam objasniti kako pronaći kartu. Idite u radnju za tetoviranje i pogledajte kartu. Izađite i odvrnite znak (sa strane), i sad možete mirno uzeti kartu i odnijeti je u čamac gdje vas čeka One. Dajte mu kartu, pokupite štap pokaj čamca i potražite DDT kraj radnje za tetovažu. Idite do Marcela i štapom srušite staklenku (njemu zdesna). Uporabite male orgulje, zatim ubijete buhe DDT-om. Uzmite Marcellov sat i odnesite ga u čamac. Slijedi animacija i KRAJ.

Interplay - protjeran iz trgovina



Koncem veljače stigla je još jedna primova u svijet avantura - Of Light and Darkness. Veliki je broj trgovina odbio staviti igru na svoje police zbog, navodno, neprimjerene slike na kutiji koja prikazuje golu ženu-angela skupčanu u čudnoj pozi (kao da "nešto" sakriva). Sliku je naslikao poznati umjetnik Gil Bruehl, koji je uostalom napravio potpuni umjetnički predložak za igru. Ljudi iz Interplay reagirali su otprilike ovako: "ne razumijemo zašto trgovine odbijaju prodavati našu igru ako su mogle prodavati igru poput Tomb Raidera, i tvrditi da je naša kutija previše provokativna". Ovaj bi potez mogao uništiti uspjeh Of Light and Darknessa i nanijeti velike gubitke Interplayu.

Accolade baca "mrežu"

Konačno se i Accolade odlučio upustiti u Internet vode, napravio je potez otvorivši svoj novi net-service pod nazivom NetAccolade koji će podržavati igranje novih Accoladeovih igara preko njihovog servera te pronalaženje zainteresiranih igrača. Prva podržana igra bit će Deadlock 2, koji se već može naći na tržištu.

Tanktics

DMA nam predstavlja Tanktics, igru za koju obećavaju da će biti najbrža, najorginalnija strategija koju smo ikad vidjeli. Cijela se igra, naravno, vrti oko tenkova (ne biste pogodili da vam nisam rekao?). Cilj vam je, kao i u svakom drugom RTS-u, prikupiti što više jedinica (čitaj, tenkova) i razoriti neprijatelja ili se obraniti od njegovih metalnih čudovišta. Svaki će tenk u igri biti moguće modulirati po vašoj želji - od izgleda, brzine, oružja do veličine. Igra se odigrava u četiri različita razdoblja: kameno doba (ah, baš me zanima kako izgledaju ti tenkovi), srednji vijek, moderno doba i budućnost. Pri izradi rabljen je kvalitetan poligonski 3D engine. Pričekajte još koji tjedan, a onda Blast Them!



Lovac na dinosaure u slikama



Simpatična Acclaimova igra Turok: The Dinosaur Hunter dobit će svog papirnato rođaka, istoimeni strip, samo se nadamo da će biti približno iste kvalitete. Čini se da se malo-pomalo industrija stripova okreće k računalnim igrama, a ne obrnuto, kako je bilo u početku.

Acclaim - Bloodshot

Šire se glasine Internetom: Acclaim razvija pucačine iz treće perspektive koja se zasniva na (ne)poznatom strip junaku Bloodshotu. Igra će donijeti velik broj revolucionarnih poboljšanja, no, nažalost čemo se prije nego je zaigramo - datum izlaska, zasad, predviđen je sredinom travnja iduće godine. Playstation verzija je prva u planu, a za ostale platforme još ništa nije sigurno.

Playstation u malom

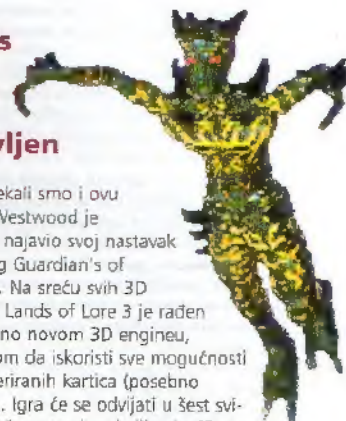
Sony je upravo najavio da će izdati



PDA, ili Personal Digital Assistant. Ta stvarčica će velični biti jednaka virtualnom ljubimcu Tamagotchiju. Za prikazivanje slike rabit će LCD display u rezoluciji 32x32 pixela. Koristit će se za igranje nekih manjih igara, tj. služiti za prebacivanje podataka s Playstationa pomoću memory cardova. Zanimljiva je stvar i infrared komunikacija, pomoću koje ćete moći prebacivati podatke s jednog PDA na drugi. Ova korisna stvarčica, nažalost, izlazi tek koncem '98.

Lands of Lore 3 najavljen

Evo, dočekali smo i ovu novost. Westwood je službeno najavio svoj nastavak uspješnog Guardian's of Destinyja. Na sreću svih 3D freakova, Lands of Lore 3 je raden na potpuno novom 3D engineu, načinjenom da iskoristi sve mogućnosti 3D akcelriranih kartica (posebno Voodoo 2). Igra će se odvijati u šest svijetova (baš me zanima koliko će CD-a zauzimati). Unijete su različite novosti u igru: poboljšana je struktura gradova koji su sada malo napučeniji, javljaju se i guildi i ostali zanimljivi detalji. Ovu krasotu na tržištu vidjet ćemo koncem jeseni.



HOT LINE

Koje nas igre očekuju sljedećih mjeseci? Hacker Plus gleda u kristalnu kuglu samo za vas.

NASLOV IGRE

IZDAVAČ/PROIZVOĐAČ

Travanj

Alien Resurrection (PSX)
Men in black (PSX)
Construction (PSX)
Poy Poy (PSX)
Batman and Robin (PSX)

Fox Interactive/Argonaut
Gremlin/Design League
Acclaim/System 3
Konami/In-house
Acclaim/Probe

Svibanj

Silver (PSX)
Motocross (PSX)
Resident Evil 2 (PSX)
Forsaken (PSX)
X Files: The Game (PSX)
Tekken 3 (PSX)

Ocean/In-house
Acclaim/ATOL
Capcom/Virgin
Acclaim/Probe
SCEE/Fox
SCEE/Namco

Lipanj

Warzone 2100 (PSX)
V-Rally 98 (PSX)
Virus 2000 (PSX)

Eidos/Pumpkin Studios
Ocean/Infogrames
SCEE/In-house



REN d.o.o.



PR  m

Mlinska 4, 10434 STRMEC, SAMOBOR
tel/fax: 01/88 49 43, 01/88 50 50

MALOPRODAJA U CENTRU GRADA:
"STUDIO 19", Gundulićeva 19, Zagreb

RENOPROM RIJEKA:
E. Čandeka 23a, tel: 051/671 540
RENOPROM SPLIT:
Matice Hrvatske 68, tel: 021/371 456

Nikad jednostavnije do SONY-a

 čekovima i
karticama na rate
 gotovinom uz
popularne popuste!



11 VII

ALGORITAM

MULTIMEDIA CENTAR



ODDWORLD



DUKE NUKEM



CAESAR'S PALACE



FORMULA 1 '97



TRASH IT



OVERBOARD



NIGHTMARE CREATURES



RESIDENT EVIL



JUDGE DREDD



CHILDREN OF THE ATOM



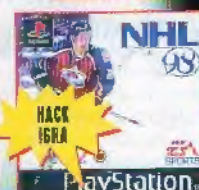
ACTUA GOLF 2



ACTUA ICE HOCKEY



ACTUA SOCCER 2



NHL 98



PGA TOUR 98



BUST A MOVE 2



NBA LIVE 98



SKULL MONKEYS



BLOODY ROAR



ALIEN TRILOGY



SHADOWMASTER



Z



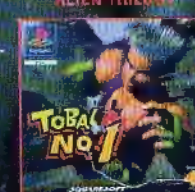
RED ALERT



MX



CRASH BANDICOOT 2



TOTAL NO. 1



TWISTED METAL



LOST WORLD



RACE RACER



NBA LIVE 98



COLONY WARS



TOY RIDER 2



CROC



FINAL DOOM



TEKKEN 2



ALGORITAM
www.algoritam.hr

RELEPRODAJA: ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/42 17 60, fax. 01/42 17 62

MALOPRODAJA: 1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža) - Gajeva 1, tel. 01/42 28 96

2. ALGORITAM Multimedia centar Importanne, novi dio - donja etaža - 01/457 31 28